SPACE
SIMULATION
WAR

DAIVA STORY7

カリ・ユガの光輝

LIGHT OF KARI-YUGA
USER'S MANUAL

T&E SOFT®

SPACE SIMULATION WAR
DAIVA
ディーヴァ

CONTENTS

ご注意

①このソフトウェアおよび取り扱い説明書は、その一部または全部を当社に無断で複写・複製すること、およびレンタル業、もしくはそれに類似する行為に使用することは、法律（著作権法）で厳しく禁止されています。

②このソフトウェアのサポートは、説明書に添付されているメンテナンスカードをお送りいただいた方のみを対象とさせていただきます。メンテナンスカードは必要事項を記入の上、当社までご返送ください。

③取り扱い上の事故によって起動不可能になったディスケットにつきましては、一枚1,500円（送料・手数料込み）にて交換いたします。（要メンテナンスカード登録。）

④製品には万全を期しておりますが、万一当社の責任による不都合がありましたら、当社までご連絡ください。

株式会社 ティーアンドイーソフト

営業部

〒465 名古屋市名東区豊が丘1810　☎052－773－7770

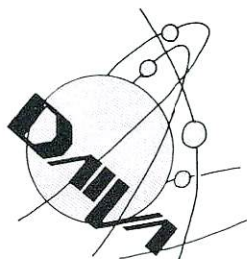
STORY

ディーヴァ

アクショー・ビア

ストーリー5ソーマの杯
for MSX_2

アクショーは惑星ファンスル、スーラ族の牢獄にて屍と化していたアモーガを蘇生させる。

アクショーは助手として雇っていたラティーにソーマを盗まれ、彼女を追う。

ストーリー2ドゥルガーの記憶
for FM 77AV

ア・ミターバの妻サティーはシヴァ・ルドラにさらわれ、殺される。

サティー

ア・ミターバは妻をマータリにさらわれたものと勘違いし、マータリを追い続け、惑星マトゥラー付近にて会う。

マータリ・シュバン

ストーリー6ナーサティアの玉座
for Family Computer

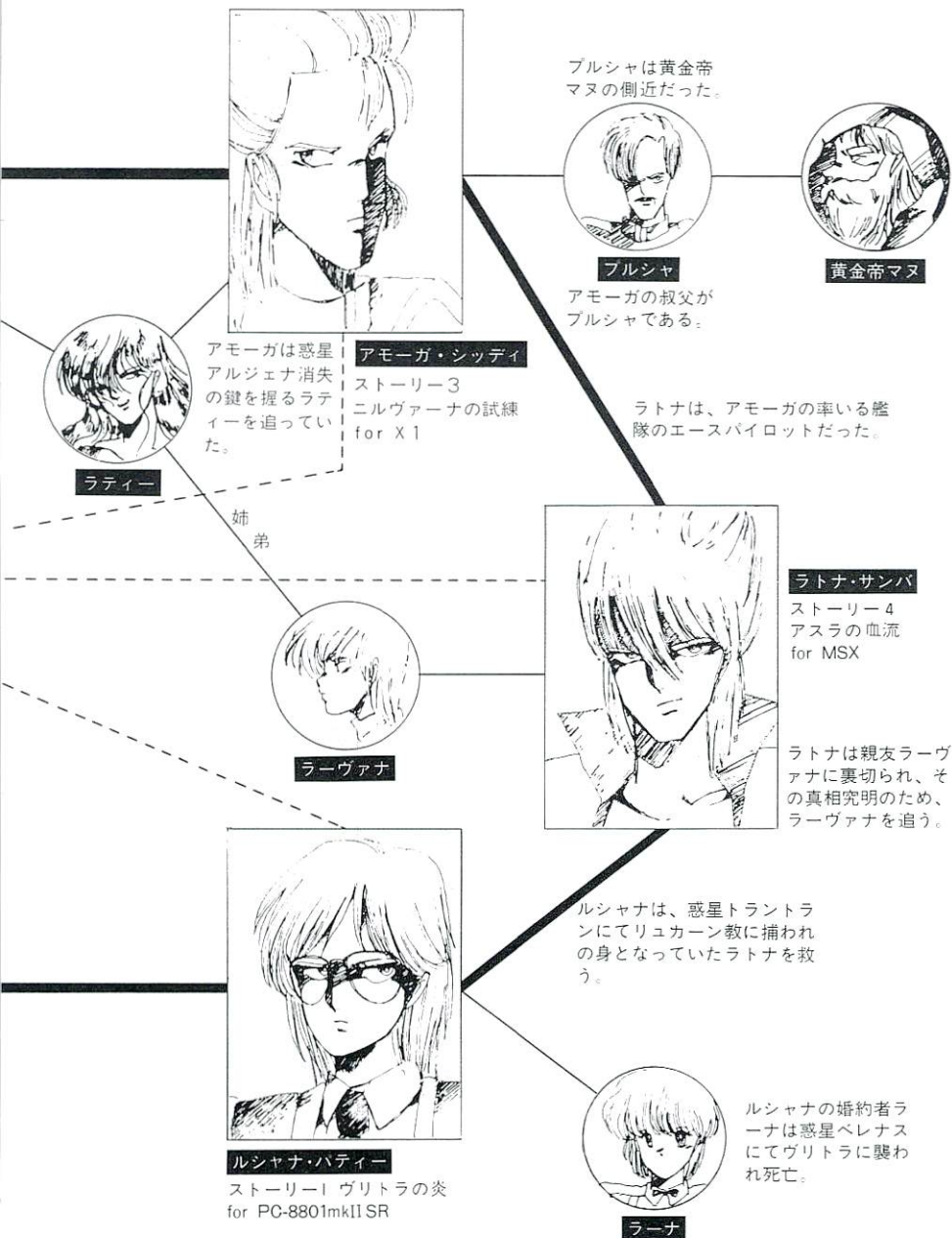
クリシュナは闇の市場にてマータリから鉱石船一隻を買う。

クリシュナ・シャーク

ストーリー7
カリ・ユガの光輝
for PC−9801

クリシュナは傷ついたルシャナの艦隊を修理し、ヴリトラ迎撃用のOM砲を与える。

人物相関図

プルシャは黄金帝
マヌの側近だった。
プルシャ
黄金帝マヌ
アモーガの叔父が
プルシャである。
アモーガは惑星
アルジェナ消失
の鍵を握るラテ
ィーを追ってい
た。
アモーガ・シッディ
ストーリー3
ニルヴァーナの試練
for X1
ラティー
ラトナは、アモーガの率いる艦
隊のエースパイロットだった。
姉
弟
ラトナ・サンバ
ストーリー4
アスラの血流
for MSX
ラーヴァナ
ラトナは親友ラーヴ
ァナに裏切られ、そ
の真相究明のため、
ラーヴァナを追う。
ルシャナは、惑星トラントラ
ンにてリュカーン教に捕われ
の身となっていたラトナを救
う。
ルシャナ・パティー
ストーリーⅠ ヴリトラの炎
for PC-8801mkII SR
ルシャナの婚約者ラ
ーナは惑星ベレナス
にてヴリトラに襲わ
れ死亡。
ラーナ

プロローグ ー流転ー

インドゥーラ帝国主星、惑星アルジェナ………
淡い乳白色の光を海の上に映し、虚空に二つの月が現れる。
黄昏にあたりは燈色に染まり、闇は徐々にその波動を強めてゆく。
夕凪は、にわかに都市の熱気と喧騒を際立たせる。
都市を見下ろして建つ、巨大な塔………ストゥーパ
その中腹から枝のように突き出した空中庭園に、一人の老人がたたずんでいる。
老いて白髪となった彼の頭には、王家の印である黄金の帯が巻かれていた。
「たった三日、たった三日で、わしにどうしろというのだ。」
老人は、悲しみと憤りの入り混じった言葉をはきだした。
「我がアルジェナの民、二十億を救う術はもう残されてはいない。ならば、このまま何も知らないまま滅びたほうが、彼らにとって幸せなのか………。」
闇はいつのまにか、悲痛な風音を響かせている。
老人の眼は、足元で眩い光を放つ都市から海へ、そして暗く閉ざされた空へと移された。
「陛下、脱出の用意が………、お早く。」
老人の背後に、従者らしき男が現れて声をかける。
視線を虚空に向けたまま、老人は従者に語りかけた。
「のお、プルシャよ。」
「はっ、なんでございましょうか。」
「おぬしは、神を………魔神をみたことがあるか?」
「神………ですか?」
プルシャと呼ばれた従者は、怪げんそうに尋ねた。
「そうだ。神だ。」
「いえ、わたくしは神も魔神も見たことはございません。それが………何か。」
「そうか………見たことはないか………そうだな。」
老人はそれだけ言うと、眼を閉じて深く息を吐き出してから振り返り、そのまま塔の中へ歩いていった。
マウトレーア歴3721年。一筋の閃光とともに一つの惑星が銀河から姿を消した。
そして………すべては惑星アルジェナ、謎の消失から始まった………………

マウトレーア暦3722年。ヴィシュヌ銀河には、かつての繁栄の姿は微塵もなかった。そこにあるものは、絶望と悲しみと、うす暗い復讐の炎。

四千年もの永きに渡って銀河に君臨してきたインドゥーラ帝国は、その主星アルジェナの消滅と黄金帝マヌの暗殺により、その高度な文明とともに終がくを迎えた。帝国の各植民星も同じく、主星消滅の動揺によって反乱が勃発し……滅びた。

残された人々は、この荒廃の影に潜む破壊者の姿を見た。

シヴァ・ルドラ………元帝国宇宙軍総司令。

STORY1 for PC-8801mkIISR

ヴリトラの炎〈ルシャナ・パティー〉

辺境星系スートリは、帝国崩壊後も唯一平穏を保っている星系であった。それは、銀河辺境という地の利もさることながら、司政官を務める“ルシャナ・パティー”の行政によるところのものであった。彼は、惑星アルジェナ消失後、ただちに中央とのナーサティア航路を閉鎖し、同時に通信管制を敷くことによって、星系を完全に孤立させた。突然の孤立に多少の混乱をきたした惑星もあったが、自給体制が確立するにしたがって徐々に平穏を取り戻していった。それと同時に、ルシャナは中央の情報収集のため、幾度か特使を派遣するが、いずれも無事に帰還できた者はいなかった。

星系はその強大な防衛網によって、外からの侵入を確実に阻止していた。しかし、ルシャナが絶大の信用をおいていたその防衛網も、突然崩れさる日が来る。

ヴリトラ………物質反応も生命反応も示さない人工有機体。体長は絶えず変化しながらも常時数kmにも及ぶ。体内から発する放電光によって、唯一その姿を外界にさらし、半透明の巨大な黒竜を思わせる。

ヴリトラは次々と防衛艦隊を呑込み、統治惑星ベレナスを目指す。惑星ベレナスに降り立ったヴリトラは、都市の破壊を繰り返し、エネルギー吸収によってさらに巨大化していった。体長が数十kmに及んだころ、ヴリトラは突然破壊を停止し、青白い放電光を惑星の中心に向けて放ち始めた。それとともにヴリトラは縮小を始め、その体長が数kmに戻るころには、惑星のコア（中心核）は異常発達を起こし始めていた。数時間後、惑星ベレナスはその短い一生を終え、無数の小片に姿を変え宇宙空間に漂っていた。一つの人工有機体とともに。

統治惑星ベレナスを失ったことによって、星系スートリも他の星系同様、混(こん)沌の海に呑込まれていった。

ヴリトラの襲来によって、婚約者ラーナと惑星ベレナスを失ったルシャナは、脱出艇にて宇宙空間をさまよっていた。そして、僅かに生き残った防衛艦隊に救助される。ルシャナはこの数少ない艦隊を率い、ヴリトラへの復讐を誓うが、各艦の損傷は予想以上に大きく、またそれらを補修すべき安息の地は、すでに星系スートリにはなかった。

ルシャナはヴリトラを捜し求め、惑星ベレナス………正確にはかつて存在したというべきだが………へと向かった。しかし、そこで彼が目にしたのはヴリトラの姿ではなく、帝国のそれとは明らかに異質の大艦隊であった。当然のご

とく、認識信号も発せられていない。ルシャナが戦闘体制をとった直後、その艦隊との交信回線が開けた。

その艦隊の総司令官は“クリシュナ・シャーク”と名乗った。ヴリトラは、インドゥーラ帝国繁栄の基盤ともなった超波動力学の産物で、シヴァ・ルドラによって創造された。そして、シヴァ・ルドラはヴリトラの実験惑星にベレナスを選んだ。クリシュナはこの情報を察知し、ヴリトラを追って惑星ベレナスへ来たが、時既に遅く惑星ベレナスは宇宙空間から姿を消していた。クリシュナは、ルシャナがヴリトラを追っていることを聞くと、同行の補修船にてルシャナの艦隊を補修し、ヴリトラ迎撃用としてOM砲をルシャナの艦に装着し去っていった。この間ルシャナは、幾度となくクリシュナに面会を求めるが、クリシュナはかたくなにそれを拒絶した。しかし、ルシャナにとって敵でないことは確かだった。

数ヶ月後、惑星トラントランの成層圏にて、ルシャナの復讐の炎と化したOM砲が、ヴリトラの巨体を貫き、その凶悪な人工有機体はもとの無機質な塵となって、成層圏を覆った。ルシャナは、ヴリトラと惑星トラントランの関係を重くみて、単身惑星トラントランへの潜入を試みる。

惑星トラントランは、銀河全域にはびこる密教“リュカーン教”の総本山であった。この惑星の全ての住民は狂信的なリュカーン教徒であり、おりからいけにえの儀式の真最中であった。彼らのあがめる神“アスラ”の生けにえとして、壇上には一人のいけにえが祭られていた。そして、そこでルシャナは思わぬ人物を目撃する。シヴァ・ルドラ、彼は教祖の一人として、この儀式を取り仕切っていた。

儀式は数十万リュカーン教徒の、巨大なうめきとも思われる異様な呪文に包まれ、最後の時を迎えようとしていた。既にアスラの力はいけにえに及び、男は初めて体験する形容しがたい苦痛に顔をゆがめていた。壇上を赤い影が覆いつくし、中央に立つシヴァ・ルドラからは更に赤い影が立ちのぼり、その姿は悪魔以上の凶悪な何かを連想させるに充分だった。

ルシャナは上空に待機する艦隊に、ビーム砲の照射を命じた。数秒と発たぬ間に、ビームの雨が数十万の教徒に降りそそぎ、儀式は蠢く教徒達の修羅場と化した。混乱に乗じ、ルシャナはいけにえとなっていた男を助け、シヴァ・ルドラを追うが、既に彼の姿は惑星トラントランには無かった。

男は名を“ラトナ・サンバ“と言った。彼は、

裏切られた親友がリュカーン教と関係があることを知り、艦隊を率つれ惑星トラントランに辿り着いたが、艦隊はヴリトラの餌食となり、捕らわれの身となってしまった。しかし彼はこの惑星にて、リュカーン教がナーサティア双惑星と関係のあることをつきとめていた。

そしてルシャナは、ラトナとともにシヴァ・ルドラを追って、ナーサティア双惑星へと向かった。

STORY2 for FM-77AV

■ドゥルガーの記憶〈ア・ミターバ〉

“ア・ミターバ”、彼は惑星エンタナの貴族ア家の跡継ぎである。いや、正確には跡継ぎであった。というべきだろうか。惑星アルジェナ消失後、惑星エンタナも他の惑星同様に混乱が生じ、王家に次ぐ権威を維持していたア家も、その栄華に終止符を打った。それを決定づけたのが、帝国宇宙艦隊と“紫苑の海賊”と呼ばれる宇宙海賊の襲来であった。惑星アルジェナ消失の数ケ月後、その混乱に油を注ぐかのように、数十隻の帝国宇宙艦隊が惑星エンタナを襲撃した。時を同じくして、その帝国宇宙艦隊を追って紫苑の海賊が襲来し、惑星エンタナは帝国宇宙艦隊と紫苑の海賊との戦場と化した。かつて帝国宇宙軍の一角を成していた惑星エンタナ宇宙艦隊は、既にその統制を失い、この二つの勢力の前に全くの無力であった。

ア・ミターバはこの混乱のさなか、ア家の艦隊を率いて惑星エンタナを脱出するが、妻サティーを乗せた艦は攻撃を受け、艦隊から離脱してしまう。ア・ミターバは妻サティーを乗せた艦を捜し求めるが、紫苑の海賊に捕獲されたという情報しか得られなかった……………

α星域、惑星マトゥラーの北780万km、ア・ミターバの眼前には、彼のそれより圧倒的大多数の艦隊が、不気味に横たわっていた。紫苑の海賊………ア・ミターバが永く銀河を捜し求めたもの………

ア・ミターバは必死に交信を試みる。数回の試みの後、サブスクリーンにはおよそ海賊とはかけはなれた、色白の端正な顔だちの若い男が、僅かなノイズを混じえて映し出された。

「私は“マータリ・シュバン”。あなた達が紫苑と呼ぶ海賊のキャプテン………、わざわざ海賊にご用とは………、珍しいお人だ。」

思わぬ丁寧な言葉使いと、その容姿に一瞬戸惑ったア・ミターバであったが、思い出したように叫んだ。

「サティーを返せ！！おまえが連れ去った私の妻だ。知らんとは言わせぬぞ！！」

スクリーンの中の顔は僅かに笑みを浮かべ、そして静かに答えた。

「私があなたの妻を奪った？馬鹿なことを………、今時、女なんかさらっても売り物にもならないことは、あなたもご存知でしょう。例の人工有機体が氾濫してますからね。」

「だいたい、わたしは、帝国の艦隊しか襲わない主義でね。それも、奪う物

は鉱石船専門………あれは、すぐ金になりますから。」
「ふざけるなっ！！」ア・ミターバは吐くように言った。
「だったら、なぜ、なぜ私の星を襲った。なぜエンタナを襲った。」
「惑星エンタナ………、ああ、あの時ですか。あれは違いますよ。私は帝国の艦隊を追っていただけで………だいたい、結果的には私が帝国の艦隊を蹴散らし、あなたの惑星を救ったことになるんじゃないですか。感謝されても……」
海賊マータリ・シュバンは言葉の途中でなにかを思い出したように、一瞬口をつぐみ、そして続けた。
「そういえば、あの時、シヴァ・ルドラの艦が小さな旅客艇を捕獲していたが………」
「それだっ。」ア・ミターバは叫んだ。
「はっはっ、そりゃ一傑作だ。ちょうど今、奴の星を襲ってきたところだ。ほら、あそこに見える……」
マータリの指さす方向に、米粒大に見える惑星マトゥラーが、赤く鈍い光を放っていた。
「くつ、くくっ……」マータリは笑いをおさえながら言葉を続けた。
「今なら、あなたのその貧弱な艦隊でも、惑星マトゥラーは簡単に攻略できますよ。シヴァ・ルドラもとんだ災難だ。」
マータリは言い終わると、大声で笑いはじめた。そして、その屈託のない笑顔は、ア・ミターバを信用させるに充分だった…………

マータリの言葉どおり、ア・ミターバが惑星マトゥラーを占領するのに、たいして時間はかからなかった。そして、シヴァ・ルドラの傍らに立ち尽くす、妻サティーとの再会を果たす。しかし、愛する妻サティーは、無表情にア・ミターバを見詰めるだけだった。ア・ミターバは憎むべきシヴァ・ルドラに、OMブラスターをかまえ言い放った。
「私の妻に何をした。………まっ、まさかOMユニットを。」
ア・ミターバの言葉が終わるとほぼ同時に、突然サティーの体は分解を始め、数秒後にはこの世からその姿を消し去っていた。OMユニットを埋め込んだサティーを抹殺するには、シヴァ・ルドラの指一本で充分事が足りた。
ア・ミターバは狂ったようにOMブラスターを連射するが、既に一面が赤色の影に包まれ、シヴァ・ルドラを捉えることは不可能だった……………

ア・ミターバは、ナーサティア双惑星へ向かっていた。
彼はあの時以来、うたた寝の時に決まってある女の声を耳にするようになった。無機質な女の声は、彼の意識の奥深くに侵入してくる。
「わたしはドゥルガー。ナーサティア双惑星でお待ちしてます。」

「そしてその言葉に、なぜか亡き妻サティーの姿が交錯していた………」
浅い眠りから目覚めたア・ミターバは、サティーの姿を振り切るかのように、寝室の小窓に目を移した。そこには、惑星マトゥラーでの略奪によって、巨大化した彼の艦隊があった。彼は虚ろな目でそれを眺め、そしてつぶやいた。
「おれも………、海賊みたいなものか………」

STORY3 for X1

■ニルヴァーナの試練〈アモーガ・シッディ〉

“アモーガ・シッディ”は、帝国宇宙軍の艦長を務めていた。艦長とはいっても、帝国宇宙軍からすれば、非常に小規模の、どこにでもあるような小さな艦隊を任されているにすぎなかった。

帝国の崩壊後、そのような艦隊は様々な派閥に統合され………実際には、総てシヴァ・ルドラの息がかかっていたのだが………、各地で内乱を引き起こしていた。しかし、アモーガはその戦乱に背を向け、“ラティー”という女を追っていた。この女こそ、惑星アルジェナ消失の鍵を握る者…かつてのインドゥーラ帝国皇帝・黄金帝マヌの側近として仕えていた彼の叔父プルシャから、そう聞かされていた。

アモーガの操る、元帝国宇宙軍の最新鋭アジナー級戦艦ラージャには、“ニルヴァーナ”と呼ばれる生体コンピュータが搭載され、総てのシステムがそのニルヴァーナによってコントロールされていた。このニルヴァーナは、全くのブラックボックスとされ、その開発に携わる一部のエンジニア以外に、それを目にした者はなかった。ただ、超能力を持つといわれる少数民族、“スーラ族”の遺伝子操作によって生まれたバイオCPUが、中核を成しているという報告書のみが、帝国科学技術院から公表されていた……………

「ワタシノ、フルサト……………」

ニルヴァーナは、しわがれた低い声でつぶやいた。

視界は、惑星ファンスルによって、乳白色に埋め尽くされていた。

アモ--ガは、ラティーがこの惑星ファンスルに隠棲していることをつきとめていた。

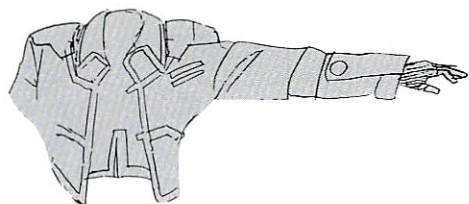
惑星ファンスルは厚い雲に覆われ、地上を覆いつくす深い霧は、雲との狭間を打ち消していた。そして、その自転速度の速さ故、霧は嵐となって絶えず地上を吹き荒れていた。

地上には、幾つかの部落が存在したが、そのいずれにも人影は無かった。そしてアモーガの一行はその部落のひとつで、ラティーの変わり果てた姿を見た。彼女は惨殺され、その屍は広場の中央に晒されていた。呆然とそれを見詰めるアモーガの一行は、いつのまにか不気味な人影に取り囲まれていた。

スーラ族………彼らは一様に小柄で、頭から足元までを黒い頭巾で覆い、大きく見開かれた二つの瞳は、絶えず青白い光を放っていた。

突然、アモーガは後頭部を鈍器で打たれかのような衝撃を受け、全身は焼け

つくような苦痛に襲われた。そして、しだいに視界を失っていった……………

「アモーガとやら。わしの声が聞こえるか。」
闇の中に老人の声が響いた。
アモーガの全身からは既に苦痛は去り、宙に浮くような爽快感さえ感じられた。

「どうじゃ、肉体を無くした感想は。おまえはもう、見ることも、聞くことも、物に触れることさえできぬ。生命は残してあるが、肉体はわしが滅ぼした。」
「わしの声が聞こえるのも、おまえの聴力によるものではなく、わしがおまえの意識に語りかけておるからにすぎん。」
「ばかなっ！！」
アモーガは大声で叫んだつもりが、その声を自分の耳で聴きとることはできず、ましてや唇の動いた感覚など、いっさい伝わってはこない。
「心配しなくともよい。わしにはちゃんと聞こえておる。」
「さて、本題じゃが、おまえたちが“ニルヴァーナ”と呼んでおる生体コンピュータの設計資料は、どこへ行けば手に入る？」
「そんなこと、おれが知っているわけないだろう。あれは帝国の最重要機密だ。たとえ知っていたとしても、おまえらになんとかなるものでもないだろう。」
アモーガは声にならない言葉で答えた。
「わかった。では教えよう。どうせおまえとは、永遠の時の中で、二度と会話を持つこともないだろうからな。」
「“ニルヴァーナ”は単にバイオCPUから成っていると言われておるが、あれこそ、我等スーラ族そのもの。スーラ族一人の脳と神経細胞が“ニルヴァーナ………」
「これでわかったろう。われらがその資料を欲していることを。そして、おまえたち帝国の人間を呪っておることを………」
「話は終わりじゃ。音も光も感覚もない闇の中を、おのれだけの意識で永遠にさまようがよい。これ以上の苦痛はないだろうて………」
老人の声は消えた。そして、アモーガには無の世界が訪れた……………

洞窟を利用した小さな牢獄に、一人の男が投げ込まれた………“アクショー・ビア”、幸運なことに彼の五体は無傷のままだった。彼もラティーを追って、この惑星ファンスルに辿り着いた。そして、他の侵入者同様スーラ族に捕えられてしまう。
アクショーの傍らには、すでに腐乱し始めている一つの屍が、死体独特の絶え難い臭気を放っていた。アクショーは胸の内ポケットからカプセル状の小瓶

を取り出し、中に入っていた透明の液体を、万遍なく屍に振り注いだ。屍の細胞は蘇生を始め、その臭気は徐々に薄らいでいった。しばらくして、屍は完全に生前の姿を取り戻し、ながく閉じられていた瞳を開いた。アクショーはその瞳を覗きこみ、驚きの声をあげた。

「なんと、こやつの生命はまだ絶えてなかったのか。」

アクショーは、絶え難い臭気から逃れるだけのために、屍の細胞蘇生を試みたのだが、生命までが蘇生するということは、全く予想はしていなかった。しかし、光を取り戻したアモーガの言葉によって、その疑問は容易に解決された。

そして、アモーガはこのアクショーという人物が“ソーマ”………神々の清酒と呼ばれる、肉体と生命の蘇生薬………を作り出した科学者で、その秘密をリュカーン教の狂信者ラティーに奪われたことを聞かされる。アモーガを蘇生させた液体は、このソーマの完成薬ではなく、細胞蘇生の能力のみを備えていた。

一通りの会話の後、アクショーがつぶやいた。

「武器もないし………さて、どうやってこの洞窟から抜け出すかな。」

「簡単なことさ。細胞蘇生薬は多少残ってるんだろ。」

アモーガは、太い木の幹で組まれた格子を指さして言った。

アクショーには容易にそれが理解できた。そして、残りの液体をその幹の交わる部分にふりかけると、幹は部分的に細胞の蘇生を始め、そして、はじけとんだ……………

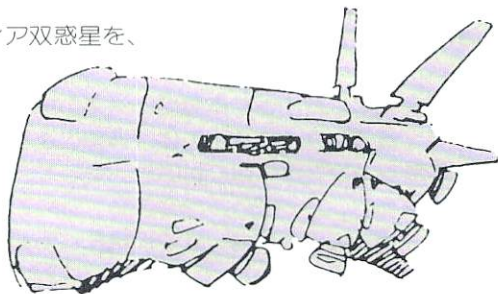
惑星ファンスルを脱出した二人は、アモーガの艦ラージャにいた。

そして、ニルヴァーナの様子は、明らかに以前と異なっていた。事務的なメッセージ以外をいっさい発したことのなかったニルヴァーナは、その感情と記憶を取り戻したかのように、アモーガに語りかけた。

「アモーガ。私はあなたを怨んではいません。既に帝国側の人間でないことも解かっています。」

「総ての答えは、惑星アシュビンにあります。艦隊を惑星アシュビンに向けてよろしいでしょうか。」

アモーガは、ニルヴァーナの指示に従って艦隊を惑星アシュビンに向かわせた。

………スーラ族は、ナーサティア双惑星を、
惑星アシュビンと呼んでいた。

STORY4 for MSX

■アスラの血流〈ラトナ・サンバ〉

“ラトナ・サンバ”は、“アモーガ・シッディ”率いる艦隊のエースパイロットであった。艦隊は、惑星アルジェナ消失の鍵を握るといわれる女“ラティー”を追い詰めていた。

ラトナの操る高速艇は、ラティーの機の可変ウィングを、OMブラスターの照準に捕えていた。ファイヤートリガーに親指をかけた瞬間、突然後方から同じOMブラスターがラトナの艇を撃ち抜いた。そのOMブ

ラスターは、ラトナの士官候補生時代からの親友“ラーヴァナ”の機から放たれていた。コントロールノズルを破壊され、不規則な回転を続ける高速艇のコクピットから、ラトナは視界から遠ざかってゆくラーヴァナとラティーの機を呆然と見詰めていた。

傷つきながらも、ラトナは無事に帰艦を果たすが、かつての親友に裏切られたことに苦悩し、その真相究明を決意する。ラトナは艦長アモーガに、ラーヴァナを追う許可を求めるが、アモーガは当然のごとくそれを拒否した。しかし、度重なるラトナの要求にアモーガは根負けし、ラトナに最小構成の艦隊を与えた。そして、別れぎわにラトナに言った。

「おまえには言ってなかったが、ラーヴァナの死んだ親父は、どうもリュカーン教の教祖の一人だったらしい。今回のやつの行為もそれと関係あるかもしれんな………。」

「惑星トラントランへ行ってみたらどうだ。確信はもてんが、あそこにはリュカーン教の総本山があるらしい。」

ラトナは無事に戻ることを約束し、惑星トラントランを目指した……………

惑星トラントランの成層圏には、巨大な人工有機体“ヴリトラ”が生息していた。黒竜を思わせるその巨獣の前に、ラトナの小さな艦隊などひとたまりもなかった。艦が砕け散る寸前、ラトナはパワースーツをまとい、決死のダイビングを試みた。戦闘用のパワースーツといえども、大気圏に突入するには、その惑星の大気密度と重力に賭けるしかなかった。ラトナは炎の塊りとなって、地上へ降っていった……………

気がつくと、パワースーツは総ての機能を停止していた。全身に骨がきしむ

ような苦痛を覚えながらも、ラトナの体が無傷であることを確認できた。ラトナが、黒焦げになったパワースーツを脱ぎ捨てると、目の前にはかつての親友ラーヴァナがたたずんでいた。ラーヴァナは、手にしたOMブラスターをラトナに向け、そして言った。

「ラトナ………どうして来たんだ。おまえが来なけりゃ、おれはおまえを殺さずにすんだのに。」

「どうしてなんだ。おれには訳がわからん。訳を話せっ！！訳を。訳もわからず殺されたんじゃ、死んでも死にきれん。」

ラトナは叫んだ。

「本当にすまないと思っている。しかし、これは避けようのない宿命なんだ。」

ラーヴァナは、OMブラスターの銃口をおろし、話し始めた。

「おれの一族には、アスラの血が流れている。それを知ったのはほんの数年前………姉のラティーから聞いた。そう………おまえたちが追い続けている、ラティーだ。」

「もっとも、それ以前からおれの体に異常のあることは、うすうす感じてはいたが。」

「アスラ？、アスラって、あのリユカーン教の崇める神か。」

ラトナには、ラーヴァナの言葉が理解できなかった。

「ああ、そうだ。しかし神なんていうもんじゃあ………」

言葉の途中で、突然ラーヴァナの体は赤く染まり、再びラトナに向けられたOMブラスターは、小刻みに震えていた。

「ラトナ、撃てっ、撃ってくれ！！。はやくっ！！」

ラトナは、OMブラスターをホルダーから抜いたものの、それを親友に向けることはできなかった。

「ばかやろー！！早く撃てっ。おれはもう、おまえの親友なんかじゃねえ。」

ラーヴァナは、自らの体を必死におさえるかのように叫んだ。

ラトナは目にいっぱい涙を浮かべ、そしてOMブラスターを放った…………

自らの手によって親友の命を絶ったラトナは、リユカーン教の秘密を暴くべく、その総本山への侵入を試みるが、何の手掛かりも得ぬまま囚われの身となってしまう。ラトナはアスラのいけにえとして、祭壇に祭られることになるが、その祭壇に運ばれる途中、幾度となくナーサティア双惑星という言葉を耳にした。

そして、いけにえの儀式が始まり、ラトナの命が絶たれる寸前、時を同じくして侵入を果たした“ルシャナ・パティー”という男に救われる。ルシャナは人工有機体ヴリトラを追って、この惑星トラントランに来ていた。ヴリトラを撃破したルシャナは、このリユカーン教の儀式に潜りこみ、教祖として儀式を取り仕切るシヴァ・ルドラの姿を目撃した。しかし、ラトナを救出する間に、シヴァ・ルドラの姿を見失ってしまう。

上空に待機していたルシャナの艦隊にもどった二人は、シヴァ・ルドラを、そしてリユカーン教の秘密を求めて、ナーサティア双惑星へ向かった。

STORY5 for MSX2

■ソーマの杯〈アクショー・ビア〉

“ソーマ”………神々と清酒と呼ばれる、肉体と生命の蘇生薬。このソーマを完成させたのは、“アクショー・ビア”博士、遺伝子工学の権威である。彼は帝国科学技術院の顧問を務めていたが、帝国が“スーラ族”の遺伝子操作の研究に着手したことに反発し、その職を放棄する。惑星アルジェナを追われたアクショーは、一人、生命復活の研究に没頭していた。

その研究の第一段階として、肉体の復活………つまり細胞の蘇生であるが、この研究については、在任中にほぼ完成を見ていた。しかし、第二段階の生命の蘇生については、その完成までに十数年の歳月を要した。

研究が終わりに近づくにつれて、膨大な資料整理が必要となり、アクショーは“ラティー”という女の助手を雇った。彼女は帝国医科大学で遺伝子工学を専攻していたが、両親の突然の蒸発により大学を諦め、職を求めてアクショーをたずねてきた。ラティーは両親については一切語らなかったが、弟が帝国宇宙軍士官候補生であることから、その身元は確かなものと思われた。彼女は非常によく働き、アクショーを助けてきたが、しだいにその素行に異常が認められ始めた。時として記憶を失い、錯乱状態に陥るようになった。そしてある日彼女は、完成した総ての資料とともに、アクショーの前から姿を消してしまった。彼女が姿を消す前日、彼女はアクショーに自分の秘密を語っていた。

「私にはアスラの血が流れています。もう、どうすることもできません。」

思えば、この言葉が彼女の最後の理性であったが、アクショーにはそれが理解できず、ただなだめるだけだった……………

そして、彼女が去った数週間後に、惑星アルジェナは消滅する。この事件に彼女が関係していることは、アクショーには容易に想像できた。

帝国では、様々な人工有機体が製造されていた。しかし、それらは“スーラ族”の遺伝子を利用したものであって、アクショーの考える人工有機体とはほど遠かった。アクショーは帝国科学技術院から、惑星破壊兵器となりうる人工有機体に命を吹きこむため、ソーマの利用を要請されていた。実際、ソーマの分子構造の僅かな変更でそれは可能だったが、当然のごとく彼はその申し出を断り続けてきた。

総てを知りつくしたラティーが、人工有機体に命を吹き込むのは容易なことだったが、その完成を急ぎすぎたため、人工有機体は惑星アルジェナと共に消滅し

てしまう。もっとも、それを画策した者にとっては、その方が好都合だったかもしれないが。
　しかし、どうして帝国が自らの主星を破壊しなければならないのか、アクショーには理解できなかった。彼はそれらの謎を解明するため、またソーマの研究資料を取り戻すため、ラティーを捜し出すことを決意する。そして、旅の準備を整えているアクショーのもとへ、突然ラティーからの連絡が入る。
　「助けて………、私……殺され………、惑星ファンスルに…………」
　その短い交信は大部分をノイズに覆われてはいたが、確かにラティーの声であり、彼女の危機を伝えていた。アクショーは、万が一の事態に備えて細胞蘇生薬を携帯し、惑星ファンスルへ向かった。一般には秘密にされているが、惑星ファンスルは“スーラ族”の星であり、彼らが危険な人種であることをアクショーは知っていた。彼は帝国科学技術院時代に、スーラ族の超能力調査のため、この惑星を訪れている。しかし、その後の帝国によるスーラ族の捕獲と、遺伝子操作の実験によって、スーラ族は絶滅したと伝えられていた…………
　惑星ファンスルにて、アクショーは屍と化したラティーを発見する。彼は細胞蘇生薬によって、ラティーの復活を試みるが、目的を達する前にスーラ族に捕えらえてしまう。スーラ族は帝国側の人間に対して、呪いともいえるほどの憎悪を抱いていた。アクショーも帝国側の人間とみなされ抹殺されかけるが、か つてこの星を訪れたときに知り合った老人によって、一命をとりとめる。
　しかし、アクショーは洞窟を利用した牢獄に幽閉されてしまう。アクショーの傍らには、既に腐乱を始めている一つの屍があった。彼は細胞蘇生薬によって、この屍の復活に成功する。復活を遂げた男は、名を“アモーガ・シッディ”といい、艦隊を率いて、アクショーと同様に、ラティーを追ってこの惑星へ来ていた。
　二人は力を合わせ、牢獄からの脱出に成功し、アモーガの艦隊に逃げ延びた。そして、アモーガの艦に搭載されている生体コンピュータ“ニルヴァーナ”の指し示す星、惑星アシュビンを目指す。
　後に二人は、この惑星アシュビンが、実はナーサティア双惑星であることを知ることになる。

STORY6 for Family Computer

■ナーサティアの玉座〈マータリ・シュバン〉

繁栄を極めるヴィシュヌ銀河にも、ごたぶんに洩れず多数の海賊が存在した。惑星アルジェナ消失後は、更にその数を増し混乱に拍車をかけていた。その数ある海賊の中で、最も強大で、そして最も恐れられていたのが“紫苑の海賊”と呼ばれる一団であった。もっとも、恐れていたのは帝国宇宙軍のみであったが……………。紫苑の海賊は、帝国宇宙軍のみを襲い、その鉱石船を奪うことを主な仕事としていた。帝国宇宙軍の鉱石船は、最良の収穫物であり、容易にそして高価に売りさばくことができたが、他の海賊は帝国軍に歯向かうほどの戦力を持ちえてはいなかった。

“マータリ・シュバン”………その紫苑の海賊のキャプテン。彼は銀河第三帝国の末えいと噂され、その容姿物腰共に、海賊のイメージとはかけ離れたものであり、そして若かった。彼は3歳のときに、夢の中で皇帝になることを予言され　その約束の地である惑星アシュビンを捜し求め、宇宙を旅していた。

そして、マータリは、惑星アルジェナの消失を目の当たりにした、数少ない人物の一人でもあった。ロングセンサースクリーンには、青白い放電光に包まれ、不気味に光る惑星アルジェナが映し出されていた。それは一昼夜にも渡って続き、ついに惑星アルジェナはスクリーンから姿を消した。一部始終を目撃した彼は、それを目にした運命と、銀河第四帝国の崩壊を直感し、予言が現実のものになるということを確　した…………

紫苑の海賊は、いつものように帝国宇宙軍を追っていた。

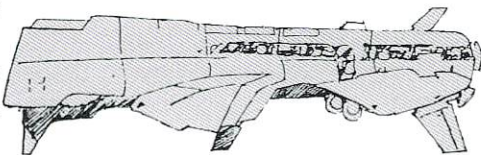
「今日の獲物は格別だな。」

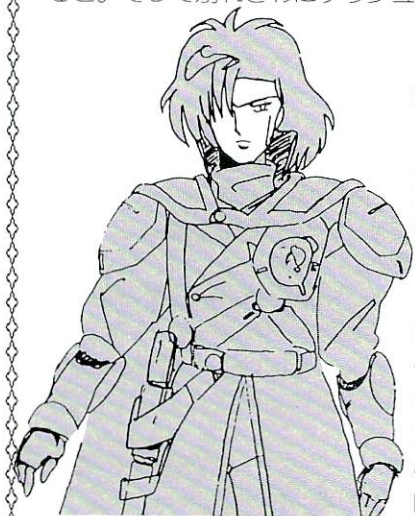
マータリはいつになく興奮していた。

「キャプテン。やはりシヴァ・ルドラの艦隊です。今、認識信号を傍受しました。」

通信士の声は更に興奮を増して響き渡り、海賊は艦隊を追って惑星エンタナへ突入していった。

「よし、攻撃を開始する。ただし、OM砲の使用は一切禁止する。」

マータリは、地上の都市破壊を考慮してOM砲の使用を禁止したが、その巧な海賊戦法によって、シヴァ・ルドラの艦隊を駆逐し、2隻の大型鉱石船の奪取に成功した。通常、艦隊は必ず鉱石船を伴い、それに積まれている加工済みのγ2タイプ鉱

石によって超波動を生み、艦隊総てのエネルギーを賄っている、いわばエネルギー船である。
………マータリはいつものように、闇の市場にて収穫物を売りさばいていた。そして、“クリシュナ・シャーク”という人物と出会う。彼は、鉱石船を一隻まるごと買っていった。鉱石船一隻といえば、一つの小艦隊5年分の全エネルギーを優に賄える量である。マータリはこの男に興味を抱き、この時に限り彼が直接、取引を行った。
クリシュナは不思議な人物だった。彼は自分の記憶を断片的に喪失しており、出生の秘密から肉親に至るまでの記憶さえ、持ち合わせていなかった。しかし、マータリは彼にとって非常に重要なことを、クリシュナから聞かされる。マータリが永く捜し求めていた惑星アシュビンとは、実はナーサティア双惑星であると。そして別れぎわにクリシュナは言った。

「また会うことになるでしょう。」と………
その後もマータリは、次々と帝国の艦隊を襲い、その戦力は一つの惑星を攻略できうるまでに巨大化していた。当然シヴァ・ルドラがこれを黙って見ている訳はなく、彼は超破壊兵器といわれる人工有機体“ヴリトラ”の完成を急いでいた。しかしマータリは、シヴァ・ルドラが鉱石惑星マトゥラーにて、その人工有機体のエネルギー源となる鉱石を大量に採取しているという情報を入手した。マータリは、シヴァ・ルドラの野望を打ち砕くべく、惑星マトゥラーに決死の大攻勢を試みるが、さすがに惑星一つを攻略するには困難を極め、成層圏でそして地上で、マータリの艦隊は大打撃を受ける。その戦力の約 1/3 を失いながらも、マータリはほぼ目的を達成し、惑星マトゥラーを壊滅状態に陥れた。「これで、やつの計画も半年は遅れるな。」
マータリは不敵な笑いを浮かべ、惑星マトゥラーを後にした。
しかし、マータリの思惑とは裏腹に、既に二体めのヴリトラがその実験を終え、ほぼ成功をみていた……………
惑星マトゥラーから数百万km、マータリの艦隊は戦火の傷をいやしていた。その前に、不敵にも、彼の艦隊と比較にならないほどの小規模の艦隊が迫ってきた。その艦隊の艦長は、名を“ア・ミターバ”といった。彼は、シヴァ・ルドラがさらっていった彼の妻を、マータリがさらったものと感違いし、マータリを追っていた。マータリは誤解を解くと、その男をシヴァ・ルドラのいる惑星マトゥラーへ導いた。
………数ケ月後、マータリはそのロングセンサースクリーンに、永く捜し求めた惑星アシュビン………ナーサティア双惑星を捉えていた。

STORY7 for PC-9801

■カリ・ユガの光輝〈クリシュナ・シャーク〉

記憶を失うということは、どんなにはがゆくそして苦しいことであろうか。それは、その当事者にしか解らない苦悩であろう。“クリシュナ・シャーク”もその苦悩を持ち合わせる一人だった。そして、更にひどいことに、彼の記憶は断片的に失われていた。もちろん、出生そして両親の記憶も一切無く、天涯孤独の身であった。ただ彼にとって幸いであったのは、彼が一艦隊の総司令官であったということだろう。それも、帝国に属していない、彼の意のままになる艦隊である。ときおり、彼は側近に自分のことを尋ねるが、彼らの返答はいつもありふれたものであり、不安げな顔を見るにつれてそれ以上の質問をやめてしまう。

クリシュナは、物資の補給は総て闇の市場にて行っていた。ある時、彼はその闇の市場にて、“マータリ・シュバン”という海賊から、帝国の鉱石船一隻をまるごと買い受けた。しかしその鉱石船には、通常のγ2タイプではなくγ3タイプの、超高密度に加工された鉱石が搭載されていた。そして、船内に置き去りにされていた膨大な資料の中から、恐るべき情報を発見する。

シヴァ・ルドラは、惑星をも破壊可能な巨大な人工有機体“ヴリトラ”を完成させていた………正確には未だ実験段階の域を出てはいないが………最初に作られたヴリトラは、惑星アルジェナに送り込まれるが、そのエネルギー源の不安定さから細胞の異常増殖をきたし、本来の形状を形造る以前に、惑星アルジェナと共に消滅してしまう。しかし、新しく作られたヴリトラは、エネルギー源にγ3タイプを使用することによって、目的とする形状………巨大な黒竜………と破壊力を達成していた。シヴァ・ルドラは実験惑星にベレナスを選び、その辺境の地へヴリトラを向かわせていた。そしてこの実験の成功如何によって、新たなるヴリトラを製造すべく、そのエネルギー確保のため、鉱石惑星マトゥラーの全域にて、γ3の採掘を始めていた。

この事実を知ったクリシュナは、ただちにOM砲の改造にとりかかった。OM砲のエネルギー源をγ3タイプに対応させることによって、その破壊力を増大させ、ヴリトラ迎撃用として作りかえた。そして、惑星ベレナスへと急いだ…………

そこには、無数の小片が何十万㎞にも渡って漂っていた。時既に遅く、惑星ベレナスはヴリトラによって、その原形を失っていた。惑星アルジェナと同じく、一瞬にして何十億もの人々が命を失い、宇宙は無数のうめき声に満ちていた。

クリシュナは唖然としてその光景を見つめていたが、その中に徐々に接近し

てくる小艦隊があった。その艦隊の長は、“ルシャナ・パティー”という人物であった。彼は惑星ベレナスにおいて、その星系の司政官を務めていたが、この悲劇の直前に惑星を脱出し、難を逃れていた。そして、傷ついた艦隊を引き連れ、ヴリトラへの復讐を誓っていた。クリシュナは補修船にて、ルシャナの艦隊を修理し、彼の艦に改造を施したOM砲一門を装着した。クリシュナは、ルシャナにヴリトラの抹殺を託し、その場を後にした…………

“カリ・ユガ”………主無き暗黒の時代………主星を失い廃退の道をたどるかつてのインドゥーラ帝国。まるで悪魔に魅せられたかのように、戦乱の嵐が吹き荒れるヴィシュヌ銀河。人々は帝国の崩壊を予感し、いつしかこう呼び始めていた。そして、救世主の出現を待ち望んだ。数千年前、インドゥーラ帝国勃興の際、銀河を埋め尽くした奇跡の光。伝説が再び現実のものとなることを信じる以外、なすすべはなかった。

“クリシュナ・シャーク”………4千年を遡る記憶。奇跡を持たらした救世主。

「ばかな!!、おれに4千年も前の記憶があるはずがない。」

「あったとすれば、おれはいったい何歳なんだ!!」

「たまに記憶が戻ったと思ったら、訳のわからん幻覚か。」

クリシュナは、最近徐々に記憶を取り戻しつつあった。しかし、それが本当の記憶なのか単なる幻覚なのかは、彼には判断がつかなかった。もし、本物の記憶だとすれば、それは時代を超越したものである………“輪廻”、恒星間航行をも可能とする時代においては、全く非科学的な言葉。

………赤と青に輝く二つの星。宇宙と生命創造の星。

「冗談じゃない。こんどは、何百億年前の記憶なんだ。」

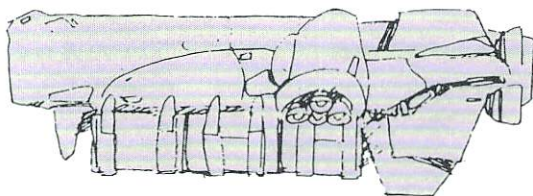
………赤い影を切り裂く群衆の光輝。

記憶は、せきをきったようにあふれ出し、そしていつしか彼の記憶の大半を占めるまでに至った。クリシュナには、既に、この時空を超えた理解しがたい記憶を辿り、結びつけようとする努力は必要なかった。それが如何に理不尽であろうと、確かに彼の記憶として存在するのだから…………

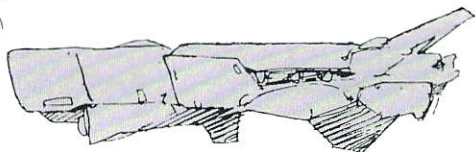
クリシュナは、ナーサティア双惑星を目指した………子供の頃から彼の記憶に存在する星、その道程さえも鮮明に残っている。

「どうしてもっと早く気づかなかったんだろう。」

「おれの記憶の総ては………あそこにある。」

クリシュナはつぶやいた。

■ナーサティア双惑星

ナーサティア双惑星………赤と青の二つの星から成る謎の双惑星。過去何億年にも渡って人々の往来を拒み続けてきた禁断の惑星。そして、時を同じくして7人の男達が、まるで何者かに導かれるかのように、このナーサティア双惑星を目指していた。

ルシャナとラトナは、ロングセンサースクリーンに映る赤と青の点を見つめていた。二つの点は次第に大きさを増し、そのラグランジュ点（二つの惑星の動力均衡点）に向かって赤と青の帯が伸びているのが、確認できるまでになった。二人はどちらの惑星を目指すのか決めかね、とりあえずラグランジュ点に艦隊を向かわせた。このような考えをいだいたのは、彼らだけではなかった。ア・ミターバ、マータリ、クリシュナ，そしてアモーガとアクショーも、同様にラグランジュ点を目指していた。

全く奇怪なできごとであった。同時に5つもの艦隊が遭遇するなど、誰しも予想しえなかった。ラトナはアモーガとの再会を喜び、他の者達もこの偶然について話し合った。突然クリシュナが言った。

「たぶん、おれが………、おれがあなた達を呼んだ………。」

あっけにとられる6人を尻目に、クリシュナは続けた。

「理由も解からないし、どのようにして呼んだのかさえ覚えていないが……確かにおれがここへ導いた。」

「どうしてそんな………」

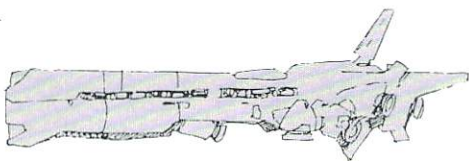
ラトナがつぶやいた瞬間、かすかな振動と共に警告音が響き渡った。各艦のセンサーは正確に赤い惑星を指していた。

「ヴリトラだっ！！」

クリシュナが叫んだ。

「ばかな！！。こんなに早く作れるわけがない。」

鉱石惑星マトゥラーを壊滅状態に追いやったマータリは、信じられない声をあげた。

しかし、確かにそれはヴリトラだった。それも体長数十㎞にも巨大化した3体のヴリトラが赤い惑星をバックに、青白く浮き上がっていた。そして、その半透明の体を通して、無数とも思われる大艦隊が確認できた………

「おれに続いてくれ。おれの艦のOM砲は総てγ3タイプを使っている。すぐにあの化物を吹き飛ばしてやる。」

クリシュナは言い終わると、艦首をヴリトラに向け突っ込んでいった。
クリシュナの艦は、ヴリトラから伝わってくる超波動に震えながらも、徐々にその距離を詰めていった。そして計5門のOM砲がいっせいに火を吹いた。青白い放電光に包まれる化物と、幾筋もの光の矢が交錯し、クリシュナの視界は白一色に覆われた。すぐにもとの視界を取り戻すが、なにごともなかったかのように、3体のヴリトラが蠢いていた。
「ふっ。愚かなやつ。そのヴリトラはアスラによって命を吹き込まれた。そんなことさえ解からぬとは………。」
声の主はシヴァ・ルドラだった。そして、確かにヴリトラは以前のものと異なっていた。青白い放電光に包まれながらも、その中身は赤黒い影によって形造られていた。
「それにしても目ざわりですね。私はあなた達と遊んでいる暇などないんですよ。」
「ヴリトラよ。この邪魔なごみどもを、早く掃除しなさい。」
シヴァ・ルドラの目標は彼ら7人ではなかった。過去何百億年、いや双惑星がここに存在した時から、 僅か数十万kmの距離にありながら、 アスラが一度も侵すことのなかった惑星………青の惑星。今、シヴァ・ルドラは初めてその聖域に足踏み入れようとしていた。
距離を詰めすぎたクリシュナは、避ける間もなくヴリトラに呑込まれ、しばらくして通信は途絶えた。
「このままじゃ、おれたちもやられる。回り込んでやつらの艦隊に突っ込むぞ！！。やつらの艦隊の中で入り乱れて闘えば、あのでかぶつも攻撃できないからな。」
マータリの声だった。そしてそれはいかにも海賊らしい戦法だった。
艦隊はどうにかヴリトラを避け、シヴァ・ルドラの大艦隊へ突入していった。
しかしヴリトラの脅威から逃れはしたものの、圧倒的大多数のシヴァ・ルドラの艦隊を相手に、劣勢は免れなかった。
「こうなったら、中からたたき潰すしかないな。」
ラトナは高速艇に乗り込み、シヴァ・ルドラの艦を目指した。そして、ア・ミターバもそれを追った。
かつてのエースパイロットラトナは、巧に敵の攻撃をかわし、ア・ミターバの機とともにシヴァ・ルドラの艦の排出口への侵入に成功した。しかし、二人は捕えられそして、シヴァ・ルドラのところへ連れていかれた。
部屋は、外の壮絶な戦闘とは全く関わりないように、静かだった。
二人の前には、シヴァ・ルドラが、幾つかの計器らしきものを備えた銀色のソファーに深く腰をおろしていた。冠をとったシヴァ・ルドラは、二人が想像したより若く、長く伸びた髪は赤く光っていた。
「ア・ミターバとやら、またお会いすることになるとは思っていませんでしたよ。それも、お友達までご一緒とは。」

シヴァ・ルドラは、おもしろいものを見るように二人を眺めた。
「所詮、ディーヴァの造った下等な生物。われらアスラには及びもせんか。」
右手で赤い髪をかきあげながら、シヴァ・ルドラは腰を上げ、二人に向かってゆっくりと歩きだした。ア・ミターバの前で立ち止まると、燐光がその奥でちろちろと燃える眼を細めて、シヴァ・ルドラは陰湿な笑みを浮かべた。
「そういえばあなた、ひとつ大変な誤解をしている。」
「何を………だ。」
「あなたは妻を私に奪われたと、おっしゃっていたでしょう。」
「そうだ、おまえはサティーを2年前おれの前からさらった。」
「でも、その女がもともと私の妻だったとしたら………いかがですか。」
シヴァ・ルドラは楽しそうに言った。
「そんな馬鹿なことが、あるわけない。」
「ところが本当なのですよ。“あれ”は、私がこの醜いディーヴァの姿をしているときの妻………もちろんあの為にだけ造られた“もの”だったのですがね。ところが、私が目を離した隙に逃げ出して、いつのまにやら涼しい顔をして、あなたのものになっていたというわけです。」
確かにア・ミターバは彼女の過去を知らなかった。だが、それは彼女に始めて出会った時、すでに彼女は記憶を失っていたのだ。
「誰が………そんなでまかせを信じるものか。おまえは惑星マトウラーでサティーを殺した………俺の目の前で。いくら裏切られたとはいえ、かつて愛した女をあんなに簡単に殺せるはずが………ないだろうが。」
ア・ミターバは明らかに動揺していた。
「愛した………ですって！。“愛”、なんと陳腐な響き、なんと不浄な言葉。あなたがたディーヴァに仕える者は、どこまで愚かしいんでしょうか。“愛”などとは偽りの感情、ディーヴァがあなたがたを拘束するための足かせなのですよ。」
シヴァ・ルドラはわざと大袈裟に叫んだ。
「………………。」
ア・ミターバは返す言葉がなかった。ラトナも黙ってことの成行きを見つめていた。
「しかたありませんね。それでは、あなたにおもしろいものをお見せしましょう。さあドゥルガー、こちらへおいで。」
シヴァ・ルドラが声をかけた方向に人影が動いた。ア・ミターバは息を呑んだ。そこにはサティーが、死んだはずの妻がそこに立っていた………
「サティー、生きていたのか。」
かすれた声が、ア・ミターバの口から洩れた。
「“これ”はね………あなたのいうサティーじゃないんですよ。“あれ”と同じ人工有機体なんですよ。もっとも、まだ“これ”は処女でして………。どうですか、あちらのほうも同じかどうか、お試しになり………げふっ。」

いきなり、どす黒い血がシヴァ・ルドラの口からあふれ、白いスーツの胸を赤く染めた。その胸には、大きな穴がぽっかりと開いていた。シヴァ・ルドラは、とても信じられないとでもいった顔つきで、鮮血に染まった自分の手を見つめ、突然悪鬼の形相に変わり、後ろを振り返った。
そこには、OMブラスターを手にしたドゥルガーが立ちすくんでいた。
「ま………、まさかおまえが、私を………。」
シヴァ・ルドラは口からあふれでる血液にむせ、胸にあいた穴からひゅうひゅうと音を鳴らせて言葉を吐き出すと、その場に倒れこんだ。そして、その容姿はみるみるうちに崩れてゆき、赤黒き影となって部屋から消えていった。
「わたしはドゥルガー………。いえ、サティー………、わからない。遠い………記憶が、あります。」
信じられない出来事が起こりつつあった。ドゥルガーにはサティーの記憶が宿り始めていた。
ラトナとア・ミターバは彼女を連れ、シヴァ・ルドラの艦を後にした。暫くして艦は、二人が動力源に仕掛けた爆薬によって、大爆発を誘発した。それを機に、アモーガ達は攻勢に転じたが、その時シヴァ・ルドラの声が響き渡った。
「醜いディーヴァの肉体など失っても、どうってことはない。今こそアスラは一つになる。そろそろ、終わりにしよう。」
戦場は巨大な赤黒い影に覆いつくされていた。そして、ヴリトラは敵味方関係なく、艦を呑込み始めた。ヴリトラから逃げ惑ううちに、戦場は青の惑星の大気圏近くまで移動していた。そしてついに戦場を失ったマータリの艦に、さきほどクリシュナの艦を呑込んだヴリトラの、数㎞にも及ぶ巨大な口が迫ってきた。ヴリトラから発せられる強力な超波動によって、マータリの艦はきしみ、今にも分解を始めそうな轟音に包まれていた。
しかし次の瞬間、吹き飛んだのはヴリトラのほうであった．そして巨大な青い影が現れ、赤黒い影を徐々に浸食し始めた。
「しまった！！」
アスラの声が、一瞬宇宙空間に響き渡ったかと思うと、目もくらむようなすさまじい光が空間を覆い、ヴィシュヌ銀河を閃光が駆け巡った。それは、わずか数秒の出来事であったが、閃光の去った後、宇宙は平穏を取り戻していた。艦隊は動きを止め、残りの2体のヴリトラは姿を消していた。ヴィシュヌ銀河全域においても数十万の人間が消えた………アスラの宿っていた者達である。
スクリーンには、ヴリトラに呑込まれ、死んだと思われていたクリシュナの顔があった。
「私の星………、青の惑星で待っています。総てをお話しします………。」
クリシュナの導きによって6人は、青の惑星へと降下していった。

■エピローグ ―神々の星―

青の惑星………なんて心地よいところだろう。まるで、遠い昔、母の温かい胸に抱かれていたかのような、懐かしい感触が6人を包んでいた。

目の前には小さな美しい神殿があった。そしてその中央に、クリシュナがたたずんでいた。

「よかった。やっぱり生きていたのか。」

6人は口を揃えていった。

「心配してくれて、ありがとう。でも私は皆さんにあやまらなければなりません。」

クリシュナの顔からは、記憶の喪失による苦痛は消えうせ、実にすがすがしい笑みをうかべていた。それは、彼が男であるにもかかわらず、まるで女神であるかのような素晴らしい表情だった。

クリシュナは言葉を続けた。

「私がヴリトラに呑込まれた時、総ての記憶が明白になりました。」

「私はディーヴァ。貴方がたが神と呼んでいる者です。そして、アスラは悪魔と呼ばれているんでしょ?」

6人は疑うということを忘れて、黙って聴きいっていた。

「この銀河が形成される前、ここにあったのはアスラの支配する赤い星と、ディーヴァの支配する青い星だけでした。」

「そして、アスラとディーヴァの争いの結果として、このヴィシュヌ銀河が生まれました。それ以来も、幾度となく争いが起こり、その度に私………私たちディーヴァは勝利をおさめてきました。」

「でもそれは、いつも私たちの子供………貴方がたの力によるものではなく、ディーヴァの力によるものでした。」

「こんどは、子供達だけの手で闘ってほしいと思い、貴方がたをここへ導きました。ごめんなさい。でも結果………私たちが救われることになりました。」

「まさか、アスラが私たちの聖域に攻めいってくるとは思ってもいませんでした。アスラは実態化していたにもかかわらず、私たちの聖域に深く入り込んでいるのを忘れていました。」

「ディーヴァとアスラは、その実態において、決してお互いの聖域を侵すことはできません。あそこでアスラを倒すのは容易なことでした。」

「ところでア・ミターバ。人工有機体も立派な人間だと思いませんか。」

「はいっ」。

ア・ミターバは、やけに畏まって答えた。

「ありがとう。かわいがってあげて下さい。ドゥルガー、いえサティーも、私たちにとっては、孫のようなものです。」

「それと………、マータリ。約束どおり、新しい皇帝を務めて下さい。」

「これはおもしろい。昨日の海賊が明日の皇帝か。神様も粋なことをするも

んだ。」
　ラトナは、ふきだした。
　クリシュナ、いやディーヴァは笑みを残しながら、そして静かに姿を消した。
　銀河は………、新しい時代に向けて動き始めていた………………

ゲームを始める前に

ゲームを始める前に

☆始めに

このたびは、当社の「カリ・ユガの光輝」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。

まず、このマニュアルを一通りご覧ください。特に『ゲーム開始』の部分はよく読んで理解してください。ゲームの操作方法、・内容を理解しないことには勝利を収めることは不可能ですし、おもしろさも半減してしまいます。

最初の数回は練習のつもりで、簡単なシナリオでマニュアルを読みながらゲームを進めることをお勧めします。始めはなかなか勝てないと思いますが、回を重ねるごとに自分なりの戦略、戦術が見えてくるはずです。

マニュアル中に意味が不明の単語がありましたら、p.41の「カリ・ユガの光輝」用語集をご参照ください。また、別冊(データプール)もゲーム進行にお役立てください。

☆設　定

ディーヴァの設定は、巻頭のストーリーに基づいています。

ヴィシュヌ銀河を統治するインドゥーラ帝国は、その皇帝“マヌ”の努力により、非常に理想的かつ平和な社会を形成し、繁栄を極めていました。

しかし、帝国宇宙軍総司令“シヴァ・ルドラ”の陰謀により、その統治惑星である“アルジェナ”が破壊されてしまいました。(いわゆる、軍部のクーデターです)

事実上、無政府状態となった銀河は乱れ、200にも及ぶ星系(恒星といくつかの惑星からなる)では、それぞれ権力を握る者たちによる争いが続いていました。

“シヴァ・ルドラ”はその混乱に乗じ、圧倒的戦力を誇る帝国宇宙軍を率い、武力による星系の侵略を開始しました。

以上が、ゲーム開始時の状況設定となります。

状況設定の詳細はシナリオを選択した際に画面に表示されますので、それをご覧ください。

☆ゲームを始めるために必要なもの

■本体

PC-9801VM/VX/UV/UX

■ディスプレイ

640ドット×400ラインの高解像度表示が可能なディスプレイ。

■マウス

NEC純正のバスマウスか、またはそれと同等の動作をするもの。(マウスなしでも操作できますが、マウスを使うことをお勧めします)

※シリアルマウス(RS-232Cコネクターを利用したマウス)には対応していませんので注意してください。

■本マニュアル

「カリ・ユガの光輝」ユーザーズ・マニュアル。

■ゲームディスケット

「カリ・ユガの光輝」ゲームディスケット。
2HDディスケット1枚。

■ユーザーディスケット

2HDのブランクディスケット1枚。(未使用のディスケット)

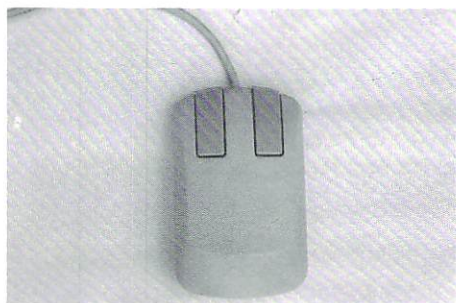
ゲームを中断する際のデータ保存とマスターディスケットの保護のために、読み書きの頻繁なデータをユーザーディスケットに転送して使用します。

もし、一度使ったディスケットを使うときは、ディスケットを初期化して使いますので、必要なデータの入ったディスケットを使わないよう注意してください。

※VM/VXの場合5インチ、UV/UXの場合3.5インチのディスケットを使用。(2HD専用)

☆基本的な操作

基本操作は、画面上に表示されているメニューより該当する項目を選んで、進めていきます。

●マウス

マウスでの操作は、マウスカーソルを選択したい項目に合わせて、左右のボタンをクリック(押してはなす)して使用します。

●キーボード

キーボードでの操作もマウスと同じように、マウスカーソルをカーソルキー↑↓←→で選択したい項目に合わせて、GRAPHキー、NFERキーを押して使います。

左ボタン ←→ GRAPHキー

右ボタン ←→ NFERキー

※キーボードでの操作もマウスと同様にして行いますので、特殊な操作以外はキーボードの操作についての説明は省かせていただきます。

■メニューの項目を選択する場合

マウスを動かして、マウスカーソルをメニューの中の選択したい項目に合わせて、左ボタンをクリックします。この操作でメニューの項目が選択されます。

以後、マニュアル中に「選択して」・「選んで」とありましたら、特に指定のない限り、上記の方法で選択してください。

■決　定

マウスで項目を決定するときは、左ボタンをクリックします。

以後、マニュアル中に「決定して」・「決定する」とありました、特に指定のない限り、上記の方法で決定してください。

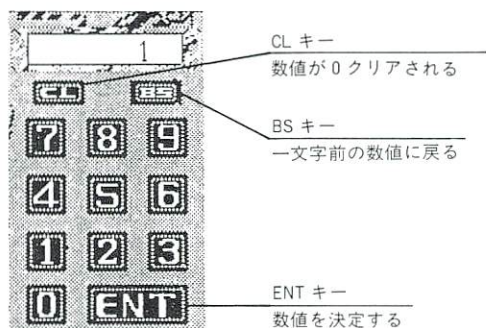
■キャンセル

コマンドをキャンセルしたいときや、1つ前のメニューに戻りたいときは、右ボタンをクリックします。

※移動、配備、艦隊戦、惑星戦は、一度コマンドを実行するとやり直しできませんので、注意してください。

■数値の入力

ゲーム中の数値の入力では、次のような画面表示が出ます。

数値の入力はマウスでもキーボードのテンキーでも可能です。

●マウス

マウスを動かして、マウスカーソルを入力したい数値の表示に合わせて、左ボタンをクリックします。数値が入力されて画面に表示されます。この操作を繰り返して、数値の入力が済みましたら、ENTにマウスカーソルを合わせて、左ボタンをクリックしてください。数値の入力はこれで終了です。

数値の入力を間違えたときには、CL（0クリア）かBS（1つ戻り）を使って、入力し直してください。

数値の入力をキャンセルしたいときは、右ボタンをクリックしてください。

●キーボード

テンキーで入力したい数値を押し、数値の入力が済んだらRETURNキーを押してください。数値の入力はこれで終了です。

数値の入力を間違えたときは、HOMEキー（0クリア）かBSキー（1つ戻り）を使って、入力し直してください。

数値の入力をキャンセルしたいときは、NFERキーかESCキーを押してください。

※ゲーム中のデータセーブは、銀河コマンドの「中断」の項目を、データロードは、ゲームの開始の「ゲームの続きを始める」の項目をご覧ください。

☆ゲームの開始

■マウスの接続

マウスを使用される方は、背面のマウスコネクターの方向に注意して接続してください。(詳しいことはマウスの説明書かパソコン本体のガイドブックをご覧ください)

※シリアルマウス(RS-232Cコネクターを利用したマウス)には対応していませんので注意してください。

■電源のON

ディスプレイの電源を入れた後、パソコン本体の電源を入れてください。

プリンタの電源は切っておいてください。プリンタの電源が先に入っている

とパソコン本体の電源を入れたときに不正な文字を印字することがあります。

■マウス、キーボードの選択

パソコン本体の電源を入れた後、カリ・ユガの光輝のゲームディスケットをディスクドライブ1に、ユーザーディスケットをディスクドライブ2に入れてください。

※初めてゲームをプレイする場合は、ユーザーディスケット用にブランクディケットをディスクドライブ2に入れてください。

しばらくすると次のようなメニューが表示されます。

ゲーム中の操作に何を使いますか。 下の中から番号で選んでください。 1. マウス（数値、文字の入力はキーボード） 2. キーボード

マウスでゲームを操作する[1]キー、キーボードでゲームを操作するならば[2]キーを押してください。

※しばらくしても画面に上のようなメニューが表示されないときには[リセット]ボタンを押してください。

■オープニング・デモ

マウス、キーボードの選択が終わるとオープニング・デモが始まります。

■「ユーザーディスケットを作る」

すでに作成してあるユーザーディスケットでゲームを始める方は、「新しくゲームを始める」または、「ゲームの続きを始める」の項目をご覧ください。

オープニング・デモ中に左ボタンをクリックしてください。

しばらくすると次のようなメニューが表示されます。

新しくゲームを始める ゲームの続きを始める
ユーザーディスケットを作る

初めてゲームをプレイする方、もしくは新しくユーザーディスケットを作成したい方は「ユーザーディスケットを作る」を選んでください。次のような表示が出ます。

ユーザーディスケットを作ります。
ドライブ2にユーザーディスク用のディスケットが入っていることを確認してください。
準備ができましたら、マウスの左ボタンをクリックしてください。

ドライブ2にブランクディスケットを入れて、準備ができましたら左ボタンをクリックします。次のような表示が出てユーザーディスケットの作成が始まります。

ユーザーディスケットを作成中です。

ユーザーディスケットを作成するのに数分かかりますのでしばらくお待ちください。作成し終わると、1つ前のメニューに戻りますので、「新しくゲームを始める」を選んでください。

※ユーザーディスケットには、ゲーム中の大切なデータが保管されますので、未使用のブランクディスケットを使うことをお勧めします。

■「新しくゲームを始める」

オープニング・デモ中に左ボタンをクリックしてください。
しばらくすると次のようなメニューが表示されます。

新しくゲームを始める
ゲームの続きを始める
ユーザーディスケットを作る

新しくゲームを始めたい方は「新しくゲームを始める」を選んでください。次のようなメニューが表示されます。

シナリオを選んでください？
カリ・ユガの光輝
シナリオ2
シナリオ3
シナリオ4

ここでは、新しく始めるゲームのシナリオを選んでください。
シナリオを選択すると、選ばれたシナリオについての設定、終了条件などの説明が画面に表示されます。

そこで、選んだシナリオをプレイしたいときは、左ボタンをクリックしてください。

さらに、次のようなメニューが表示されますので、帝国側（コンピュータ）のレベルを選んでください。

※別のシナリオをプレイしたいときには、右ボタンをクリックしてください、すると1つ前のメニューに戻りますので、シナリオを選び直してください。

帝国のレベルを決めます？
初　級
中　級
上　級

帝国側のレベルの選択が終了しますと、次にウォーデータの入力の画面が表示されます。

ウォーデータをキーボードで入力してください。
……………………………………

ディーヴァのストーリー1からストーリー6までのウォーデータ18文字を入力してください。入力されたウォーデータからストーリーに関係するキャラクターが艦隊の司令官として、登録されます。

ウォーデータを入力しないときは、右ボタンをクリックしてください。

ウォーデータの入力が終了しますとゲームが始まります。

※カリ・ユガの光輝では、ゲームバランスを考えてウォーデータを入力しても艦隊データとして登録されません。

■「ゲームの続きを始める」

オープニング・デモ中に左ボタンをクリックしてください。

しばらくすると次のような表示が出ます。

新しくゲームを始める
ゲームの続きを始める
ユーザーディスケットを作る

前回、中断したゲームの続きをプレイする方は、ユーザーディスケットがドライブ2に入っているのを確認してから、「ゲームの続きを始める」を選んでください。セーブしたデータ名が次のように表示されます。

カリ・ユガの光輝	DATA 1
カリ・ユガの光輝	DATA 2
シナリオ2	DATA 1

そこで、続きをプレイしたいデータを選んでください。データが読み込まれ、ゲームが始まります。

☆ゲームの勝敗

ゲームの目的は、シナリオで設定されている状況の中で、帝国（シヴァ・ルドラ）と戦いながら、シナリオの勝利条件を満たすことです。

勝利条件はシナリオによって違いますので、シナリオをよく読んでからゲームを始めてください。

☆他機種との相互関係

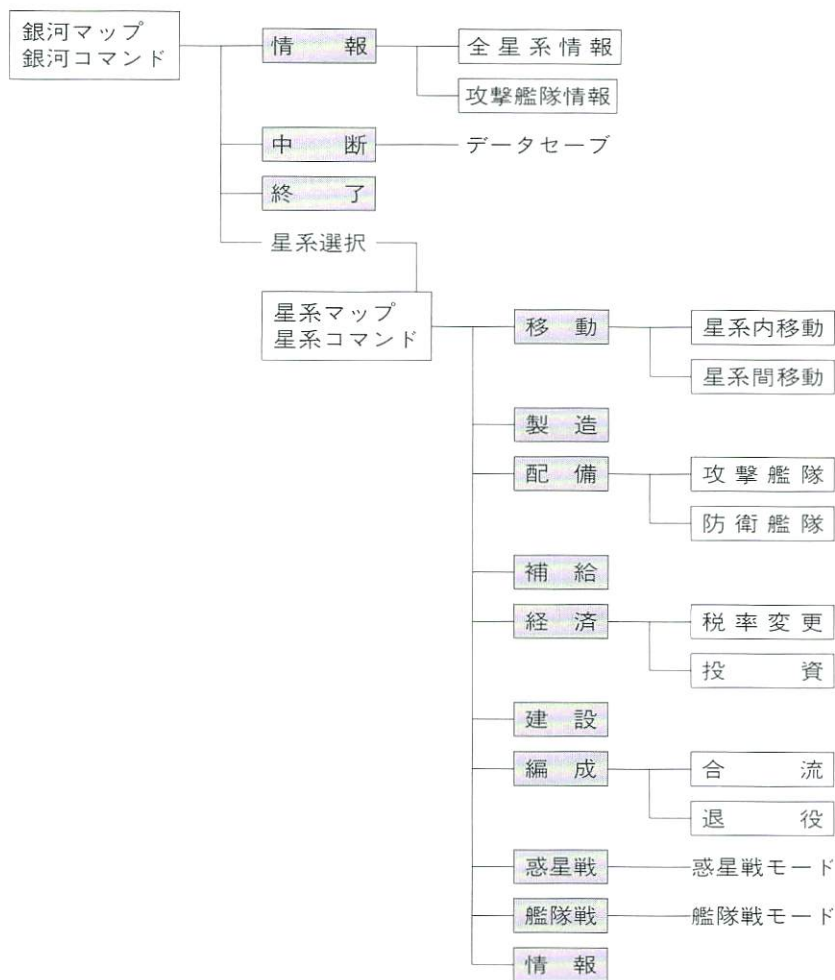
「カリ・ユガの光輝」でもデータ互換が図られています。入力されたウォーデータによって司令官候補の一人として登録されます。

☆ゲーム全体の流れ

「カリ・ユガの光輝」は大別して、3種類のモードから成っています。それぞれを『戦略モード』、『艦隊戦モード』、『惑星戦モード』と呼びます。

戦略モードでは、12のコマンドを使用して、戦略、政策、艦隊戦、惑星戦を行います。

〈コマンドチャート〉

銀河マップ
銀河コマンド
情　報
全星系情報
攻撃艦隊情報
中　断
データセーブ
終　了
星系選択
星系マップ
星系コマンド
移　動
星系内移動
星系間移動
製　造
配　備
攻撃艦隊
防衛艦隊
補　給
経　済
税率変更
投　資
建　設
編　成
合　流
退　役
惑星戦
惑星戦モード
艦隊戦
艦隊戦モード
情　報

「カリ・ユガの光輝」用語集

■マウスカーソル

画面中に表示された矢印で、マウスの動きに合わせて移動する。

■クリック

マウスのボタンを押してはなす動作のこと。

■ブランクディスケット

何も書き込まれていない未使用のディスケット。

■スクロールバー

一覧表などの横または下に表示されて、バーの中の矢印にマウスカーソルを合わせて、左ボタンをクリックすると、矢印の方向にスクロールします。

■星　系

恒星（太陽系ならば太陽）を中心として数個の惑星で形成される。政治経済等は星系単位で運営されている。

カリ・ユガの光輝では、30の星系が戦いの舞台となる。

■主　星

星系の政治経済の中心となる。

星系の住民のほとんどが主星で生活を行う。

なお、主星には環境汚染を避けるため、工業プラント、採掘プラントは建設できない。

主星には、コロニー、研究センター、防衛システムが建設可能。

■従　星

星系の工業、$\gamma 2$ 採掘の中心となる。

従星には、工業プラント、採掘プラントが建設可能。

■ $\gamma 2$ （ガンマ２）

艦船、工業などすべてのエネルギー源として使用される。

$\gamma 2$ は採掘プラントで発掘され精製される。

■ナーサティア航路

他星系とつながり、ナーサティアドライブによる星系間移動を可能とする亜空間航路。

■ナーサティアドライブ

ナーサティア航路を使っての星系間移動を可能とする亜空間航法。

■艦隊戦

星系内で敵艦隊、中立艦隊と遭遇したときに行われる。

■惑星戦

植民星系以外の惑星を攻撃艦隊で、攻略する。

主星を惑星戦で攻略すると、その星系は、植民星系にすることができる。

■鉱石船

γ2（エネルギー）を積んだタンカーで、長い航海を要する攻撃艦隊には、必ず配備される。

■揚陸艦

攻撃艦隊に配備される艦で、最高9機のDAを搭載可能。惑星攻略の際には、DAを積載した降下用ポッドを射出する。

■D. A.

ドライビングアーマーの略。

揚陸艦に搭載されている人間型の装甲兵器で、起動力、地上攻撃がすぐれている。

惑星戦のときに降下し、地上を制圧する。

■軌道ビーム

戦艦に装備されている対地攻撃用の強力なビーム兵器。惑星戦のときに、惑星軌道から地上のプラントを攻撃できる。

■コロニー

主星のみに建設でき、住民の生活の場となる。コロニーのレベルの合計が環境レベルとなる。

■研究センター

主星のみに建設でき、技術開発の施設で、研究センターのレベルの合計が技術レベルとなる。

艦船の製造は、技術レベルが低いと製造できない船がある。

■採掘プラント

γ2が埋蔵されている惑星に建設可能。

各惑星に建設されている採掘プラントのレベルの合計が採掘レベルとなり、一ケ月のγ2の生産量になる。

■工業プラント

主星と未開惑星以外の惑星に建設可能。

各惑星に建設されている工業プラントのレベルの合計が工業レベルとなり、艦船の製造期間やプラントの建設期間に影響する。

■防衛システム

未開惑星以外の惑星に建設可能。

防衛システムに隣接したプラントは防衛力が増加する。各惑星に建設されている防衛システムのレベルの合計が防衛レベルとなる。

■攻撃艦隊

敵の星系に侵攻して、艦隊戦、惑星戦を行う艦隊。ナーサティア航路を使っての星系間移動ができる。

攻撃艦隊は最大10艦隊まで配備できる。

■防衛艦隊

星系を敵攻撃艦隊の侵略から守るために配備する艦隊で、他の星系へ星系間

移動することはできない。

防衛艦隊を構成するのは機動力の高い専用の防衛艦である。

■ウォーデータ

ディーヴァ・ストーリー1からストーリー6までの艦隊の情報のパスワード。

戦略モード

戦略モード

☆ゲームの基本的な進め方

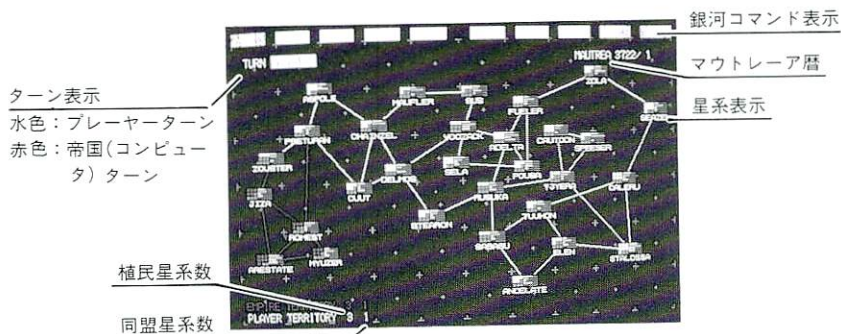
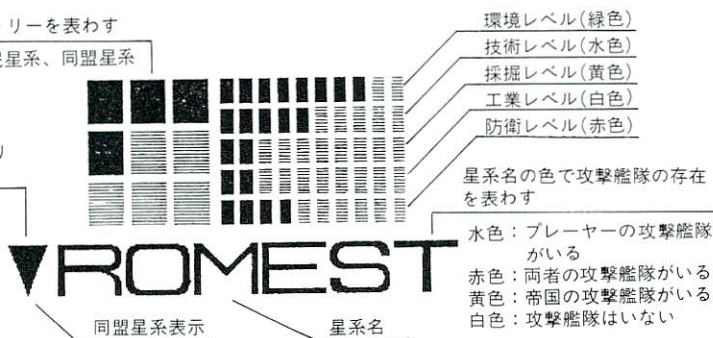
- ゲームの目的は、シヴァ・ルドラの圧政によって苦しんでいる星系を解放し、その星系を経営しながら強力な攻撃艦隊を編成し、シヴァ・ルドラ率いる帝国艦隊を撃ち破ることです。
- 星系を解放するためには、そこへ軍隊を送り込んで勝ち取らなければなりません。戦闘は宇宙空間内で行われる艦隊戦と、星系の各惑星で行われる惑星戦に分けられます。
- このゲームでは、軍隊は防衛艦隊、攻撃艦隊及びその地上降下部隊をあらわします。プレイヤーは戦艦や巡洋艦などの艦船を建造して防衛艦隊及び攻撃艦隊を編成します。
- 艦船を建造するには、造船用のドック、高度な技術力、大量の資源を要します。そのためにプレイヤーは自分の植民星系にコロニー、研究センター、工業プラント、採掘プラント、防衛システムを建設し、技術力、能率、生産性を上げるために投資をしなければなりません。
- 投資するべき分野は環境、採掘、技術、工業などがあります。
- 投資には莫大な費用がかかるため、プレイヤーは各植民星系から収税して資金とします。
- 収税は月ごとに行われ、植民星系ごとに税率を変えることが可能です。ただし、星系の収入、支出を考えて税率を決めないと、人民の反感を買い反乱が起こるかもしれません。また、重税を課すことは、よほどの場合でない限りやめた方が良いでしょう。
- 艦船の製造、配備や星系への投資、プラントの建設、帝国軍との戦闘などはコマンドを入力することによって行います。
- ゲームは1ターンが一ケ月に相当して、プレイヤーと帝国（コンピュータ）が交互に一ケ月分の操作をします。

☆銀河コマンド

銀河マップ上で選択するコマンドを『銀河コマンド』と呼びます。

ここでは、銀河全体の情報、ターンの終了、ゲームの中断、星系の選択などのコマンドを実行します。

■銀河マップ（銀河コマンド画面）

ゲームが始まりますと、次頁のような画面が表示されます。以下順に説明します。

星系表示

■銀河コマンドの選択

銀河コマンドの選択は、画面上部の表示（銀河コマンド）を見ながらマウス、ファンクションキーで行います。

●銀河コマンド

●マウス

画面上部の銀河コマンドの表示で選択したいところにマウスカーソルを合わせて、左ボタンをクリックしてください。コマンドが実行されます。

●ファンクションキー

画面上部の銀河コマンドの表示で選択したいところと対応するファンクションキーを押してください。コマンドが実行されます。

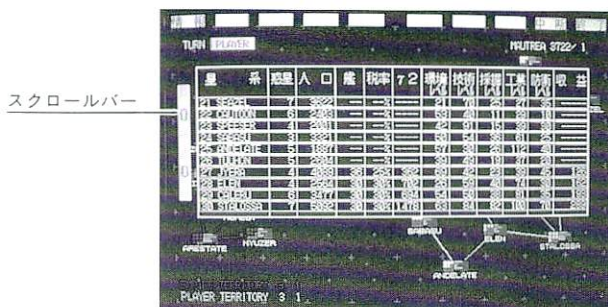
f・1 → 情報　f・9 → 中断　f・10 → 終了

■情　報

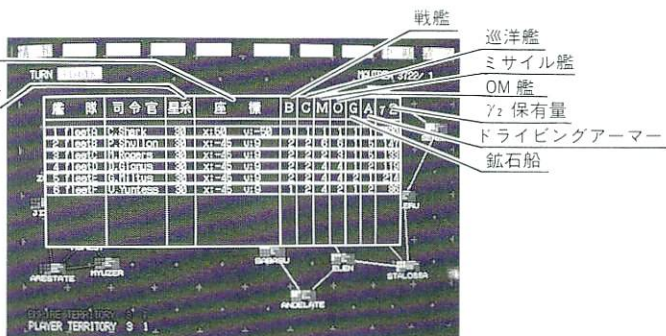
情報コマンドを選択すると次のようなメニューが表示されます。

全星系情報
攻撃艦隊情報

見たい情報をメニューから選んでください。

● 全星系情報

銀河マップ内にある30星系の情報が一覧表で表示されます。画面上には、同時に10星系分しか表示されませんので一覧表の左側にあるスクロールバーに、マウスカーソルを合わせて、一覧表を上下に動かし、調べたい星系の情報を出してください。

マウスの右ボタンをクリックすると1つ前のメニューに戻ります。

● 攻撃艦隊情報

プレイヤー側のすべての攻撃艦隊の情報を表示します。

右ボタンをクリックすると1つ前のメニューに戻ります。

■中　断

ゲームを中断してデータをセーブするときは、このコマンドを使用します。

中断コマンドを選ぶと次頁上のような画面が表示されます。

これでデータをセーブして、ゲームを終わります。
マウスの左ボタンをクリックしてください。

ゲームを中断される方は、ここで左ボタンをクリックしてください。次の表示が出てファイル名の入力待ちになります。

データをセーブしますので、ファイル名を入力してください。
……………………………………………

キーボードでファイル名を入力して RETURN キーを押してください。

ファイル名は10文字までです。ファイル名の入力が終わるとデータがセーブされ、ゲームが終了します。ゲームディスケットとユーザーディスケットを大切に保管しておいてください。

ゲームの中断をキャンセルしたいときは､右ボタンをクリックしてください。

次にゲームを始めるときは、最初の選択で「ゲームの続きを始める」を選んでください。

■終　了

終了コマンドはプレイヤーが移動、経済、製造などの1ターン分（一ケ月）のコマンド操作を終了したときに選択します。

終了コマンドが入力されると帝国側（コンピュータ側）の操作に移ります。

コンピュータ側の操作が終わるまでしばらくお待ちください。

■星系の選択

「カリ・ユガの光輝」のコマンドのほとんどは、星系、星系に属する惑星、星系内に存在する艦隊に対するものです。それらのコマンドを『星系コマンド』と呼びます。

星系コマンドは、まず星系を選んでからコマンドを選択します。

銀河マップを見て、移動、経済、建設などのコマンドを実行する星系をプレイヤーの植民星系、同盟星系、攻撃艦隊の存在する星系の中から選んでください。

選んだ星系にマウスカーソルを合わせて､左ボタンをクリックしてください。銀河マップの縮小画面と星系マップが表示され、星系コマンドの入力が可能になります。

☆行動ポイント

■行動ポイントの消費

「カリ・ユガの光輝」では、攻撃艦隊と防衛艦隊の、移動、艦隊戦、補給などのコマンドを実行するにあたって行動ポイント制を用います。

1つの艦隊に対して1ターンにつき5ポイントの行動ポイントが与えられ、艦隊に関係するコマンドを実行すると、そのつど必要なポイントが消費されます。

コマンドを実行するのに必要な行動ポイントが足りないときにはエラーメッセージが表示され、そのコマンドを実行することはできません。

艦隊の行動ポイントが0になると、今回のターンの行動は終了です。この場合、艦隊戦、惑星戦で戦闘区域内に存在しても戦闘に参加することはできませんので注意してください。

各コマンドによって消費する行動ポイントを下に示します。

区分	コマンド	ポイント
移　動	星系内移動	1
	星系間移動	3
補　給	補　給	1
編　成	合　流	1
惑星戦	惑　星　戦	3
艦隊戦	艦　隊　戦	2

■行動ポイントの持ち越し

行動ポイントを残して、今回のターンを終了した場合、1ターンだけ次回のターンに行動ポイントを持ち越すことができます。

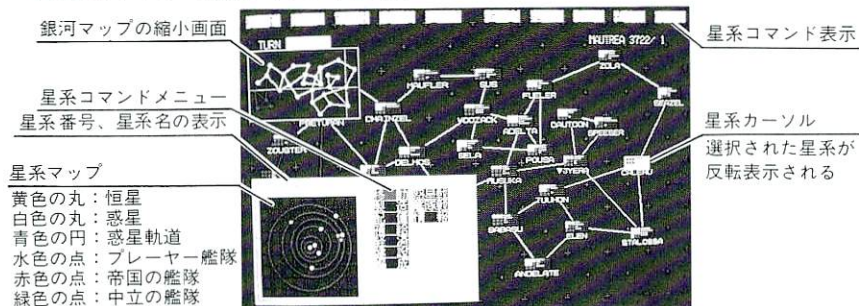
例えば、今回のターンで星系内移動を2回行い、行動ポイントを2ポイント消費してターンを終了すると次回のターンでは行動ポイントは3＋5で8となります。(行動ポイントを2ターン持ち越すことはできませんので最大値は10となります。)

■艦隊戦、惑星戦における行動ポイントの消費

プレーヤーのターンで、惑星戦または艦隊戦に参加した艦隊は、コマンドを実行した艦隊と同様に行動ポイントが消費されます。

コンピュータ側のターンで戦闘に巻き込まれた場合には、行動ポイントは消費されません。

☆星系コマンド

■星系マップ（星系コマンド画面）

星系マップが表示されると画面上部の銀河コマンドの表示が、星系コマンドの表示に切り替わります。

■星系コマンドの選択

星系コマンドの選択は、マウスまたはファンクションキーで行います。

● マウス

星系マップの横に表示されているメニューの中から選択したいコマンドを選びます。コマンドが実行されます。

● ファンクションキー

画面上部の星系コマンドから選択したいコマンドと対応するファンクションキーを押してください。コマンドが実行されます。

● 画面上部の星系コマンドの表示

移動	製造	配備	補給	経済	建設	編成	惑星戦	艦隊戦	情報

■移　動

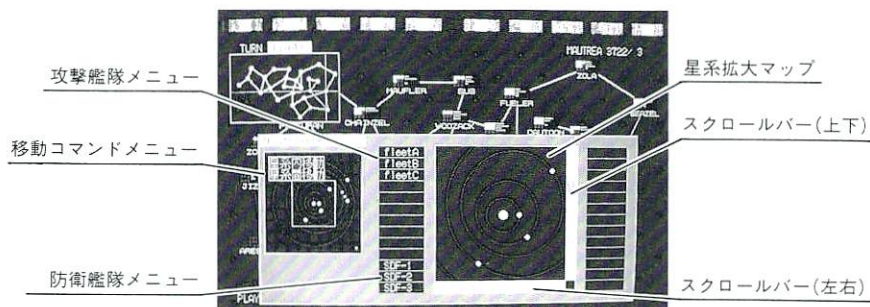
プレイヤーが攻撃艦隊または防衛艦隊を移動させるときに、このコマンドを選択します。

移動には、星系内移動と星系間移動の２種類があります。

星系内移動とは、現在、移動させようとする艦隊がいる星系内で移動することです。

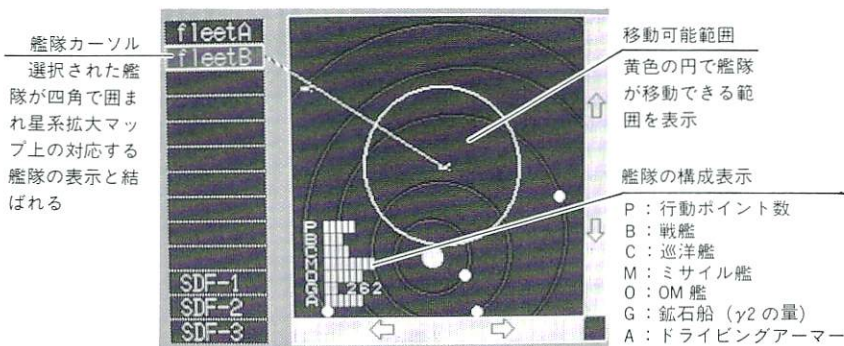
星系間移動とは星系間に結ばれたナーサティア航路を使って、艦隊を他の星系に移動させることです。

防衛艦隊または最外周の惑星軌道内に存在する攻撃艦隊は、星系間移動を行うことはできません。

●移動コマンド画面

移動を選択すると移動コマンド画面が表示されます。次のようなメニューが表示されますので、移動方法をメニューから選択してください。

星系内移動 星系間移動

●星系内移動

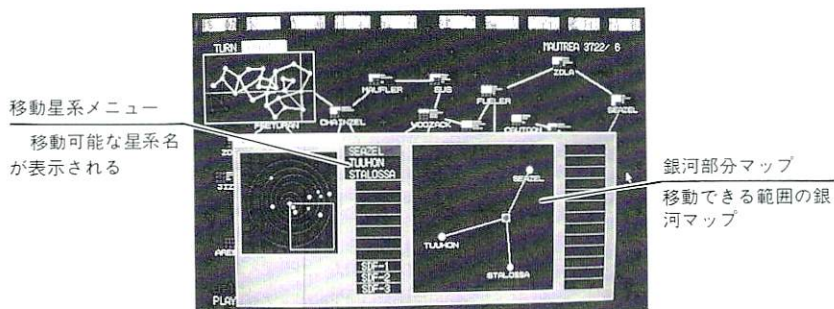
①移動させる艦隊を艦隊名のメニューより選択するか、またはマップ内の艦隊表示を直接マウスで選びます。星系拡大マップ内に次のように表示されます。マップ内の艦隊を直接選択する場合、マウスカーソルを艦隊表示に合わせて、左ボタンをクリックします。

②星系拡大マップ内には、移動させる艦隊の移動範囲が黄色の円で表示されています。移動目標にマウスカーソルに合わせて、左ボタンをクリックしてください。

移動させない場合はキャンセルしてください。

● 星系間移動

星系間移動は最外周の惑星軌道外に存在する攻撃艦隊のみが可能です。

①移動させる艦隊を艦隊名のメニューより選択するか、またはマップ内の艦隊表示を直接マウスで選びます。星系拡大マップ内に次のように表示されます。

マップ内の艦隊を直接選択する場合、マウスカーソルを艦隊表示に合わせて、左ボタンをクリックします。

②星系拡大マップ内に、現在艦隊が存在する星系を中心とし銀河マップの一部と艦隊が移動可能な星系名のメニューが表示されますので、移動したい星系名を選択してください。

※移動には γ2（エネルギー）を使用しますので、γ2 鉱石船の積載量が少ないと移動できない場合がありますので、注意してください。

~~※艦隊の移動は、1艦隊につき1度しか行えません。移動させた艦隊は、次のターンまで動かせませんので、注意してください。~~

■製　造

艦船を製造するときに、製造コマンドを選択します。

製造はプレイヤーの植民星系で行います。他の星系ではできません。

艦船は工業プラントにあるドックで製造されます。ドックは工業プラント1カ所につき1基です。

艦船を製造するのに必要な技術レベルがそれぞれ決まっています。星系の技術レベルが必要なレベルに達していないと、艦船の製造はできません。

艦船が完成するまでの期間は、工業レベルと艦船の製造値（別冊「データブール」参照）によって決まります。製造値を工業レベルで割った数値（割り切れない場合は、切り上げ）が製造にかかる期間となります。

製造期間 ＝ 製造値 ／ 工業レベル

完成した艦船は、配備または補給コマンドまで主星にストックされます。

●製造コマンド画面

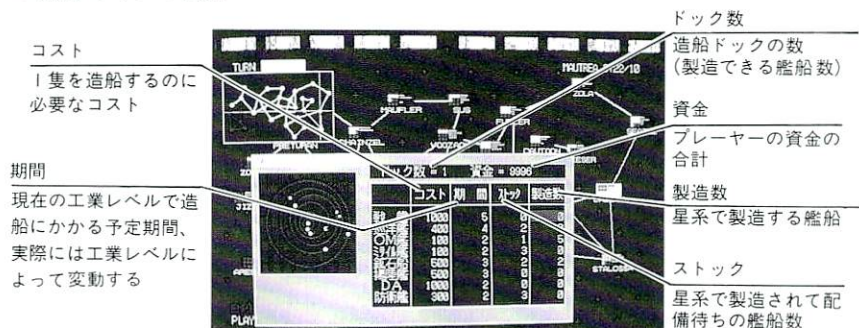
コスト
1隻を造船するのに必要なコスト

期間
現在の工業レベルで造船にかかる予定期間、実際には工業レベルによって変動する

ドック数
造船ドックの数
(製造できる艦船数)

資金
プレーヤーの資金の合計

製造数
星系で製造する艦船

ストック
星系で製造されて配備待ちの艦船数

製造を選択すると、製造コマンド画面が表示された後に、艦船のメニューが表示されます。艦船のメニューで、製造したい艦船の数にマウスカーソルを合わせて、左ボタンをクリックしてください。

数値入力用の表示が出ますので、マウスまたはテンキーで製造したい艦船の数を入力します。

■配　備

プレイヤーが艦隊を配備したいときに、このコマンドを選択します。

配備はプレイヤーの植民星系で行います。他の星系ではできません。

配備できる艦隊には、攻撃艦隊と防衛艦隊があります。

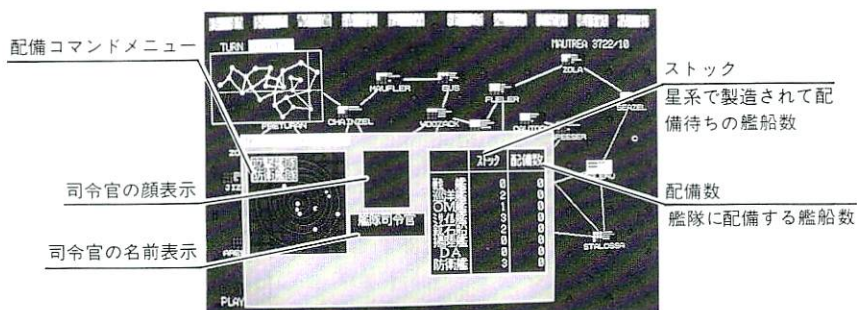
配備は主星にストックされている艦船を使って行われます。

攻撃艦隊は戦艦（最大4隻)、巡洋艦（最大6隻)、OM艦（最大12隻)、ミサイル艦（最大12隻)、鉱石船（最大2隻)、揚陸艦（最大1隻)、DA（最大9機）で構成されます。~~攻撃艦隊は鉱石船とγ2がないと配備できません~~。

鉱石船を配備すると、その船は自動的に星系のγ2のストックの10%（最大250）が与えられます。

防衛艦隊は防衛艦（最大20隻）のみで構成されます。

攻撃艦隊は、全体で最大10艦隊まで配備できます。

~~攻撃~~防衛艦隊は、1つの星系に3艦隊まで配備できます。

● 配備コマンド画面

配備を選択すると、まず配備コマンド画面が表示されます。次のようなメニューが表示されますので、攻撃艦隊か、防衛艦隊かを選んでください。

攻撃艦隊 防衛艦隊

● 攻撃艦隊の配備

①攻撃艦隊の配備を選択すると、司令官の名前のメニューが表示されますので、この艦隊にふさわしい司令官を選んで任命してください。特に任命したくなければ、司令官なしを選んでください。

司令官なし A. Bia A. Shiddy M. Shuvanne L. Sanva R. Patty C. Shark A. Miturba A. Maise G. Billy J. Mascher

②司令官を選択すると、司令官のプロフィールが表示され、プロフィールの左下に次のようなメニューが表示されます。

決　定
NEXT

③選んだ司令官を任命するならば、決定を、他の司令官のプロフィールを見たいときは、NEXTを選んでください。
NEXTを選んだ場合、１つ前のメニューに戻ります。

④配備コマンド画面の艦船のメニューで、配備する艦船を選びます。数値入力用の画面が表示されますので、配備する艦船の数を入力してください。

⑤艦隊に配備する艦船の数を全て入力し終わりましたら、右ボタンをクリックしてください。配備コマンドの最初のメニューに戻ります。

●防衛艦隊

①防衛艦隊の配備を選択すると、数値入力用の画面が表示されます。防衛艦隊に配備する防衛艦の数を入力してください。

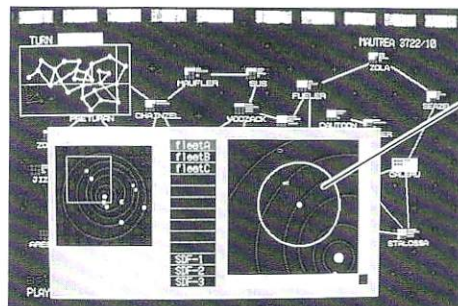
②配備する防衛艦の数を入力し終わりましたら、右ボタンをクリックしてください。配備コマンドの最初のメニューに戻ります。

■補　給

艦隊に、艦船または γ2 の補給をする際に、このコマンドを選択します。

補給は、プレイヤーの植民星系、またはプレイヤーの同盟星系で行えます。ただし、同盟星系の場合は、γ2 の補給しかできません。

補給は主星を中心とした、緑色の円の内側にいる艦隊に対してのみ行えます。

●補給コマンド画面

①補給する艦隊を艦隊名のメニューより選択するか、またはマップ内の艦隊表示を直接マウスで選びます。補給用のメニューが、~~上のように~~表示されます。

②補給する艦船または γ2 をメニューから選択します。数値入力用の画面が表示されますので、補給後の艦船の数または γ2 量を入力してください。

③全ての入力が終わりましたら、右ボタンをクリックしてください。補給コ

マンドの最初のメニューに戻ります。

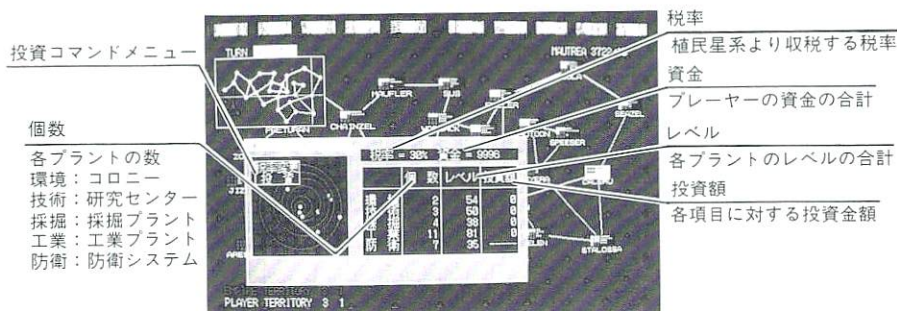
■経　済

プレイヤーが税率変更または投資をするときに、このコマンドを選択します。

税率の変更はプレイヤーの植民星系のみで行えます。

税率はパーセント表示です。

投資は帝国の植民星系以外の星系に対しても資金援助の形で行えます。根気よく資金援助を続けると中立星系が同盟星系になることもあります。

●経済コマンド画面

経済を選択すると、まず経済コマンド画面が表示されます。次のようなメニューが表示されますので、税率変更するか、投資するかを選んでください。

税率変更
投　　資

●税率変更

税率変更を選択すると、数値入力用の画面が表示されますので、税率を入力してください。

税率を入力し終わりましたら、右ボタンをクリックしてください。経済コマンドの最初のメニューに戻ります。

●投資

投資を選択すると、まず投資コマンド画面が表示されます。投資項目のメニューで、投資したい項目を選んでください。投資したい項目を選ぶと、数値入力用の画面が表示されますので、投資金額を入力してください。

全ての投資が終わりましたら、右ボタンをクリックしてください。経済コマンドの最初のメニューに戻ります。

■建　設

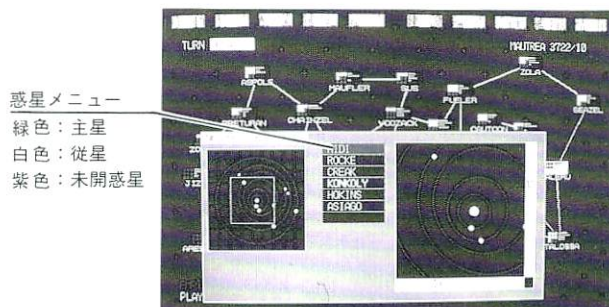
プラントを惑星に建設したいときに、このコマンドを選択します。

建設はプレイヤーの植民星系で行います。他の星系ではできません。

プラントが完成するまでの期間は、工業レベルとプラントの建設値(別冊「デ

ータプール」参照)によって決まります。建設値を工業レベルで割った数値(割り切れない場合は、切り上げ) が建設にかかる期間になります。

建設期間 ＝ 建設値 ／ 工業レベル

プラントは完成するまでレベルは０です。

建設を選択すると、建設コマンド画面が表示された後に、惑星のメニューが表示されます。
プラントを建設する惑星を惑星メニューより選択するか、またはマップ内の惑星表示を直接マウスで選びます。建設用の惑星画面に切り替わります。

惑星上に存在するプラントの数

建設中の数は、のぞく

１ターンの間に設定したプラント建設予定数

①惑星マップ上でプラントを建設したいエリアを選んでください。
建設エリアにマウスカーソルを合わせて、左ボタンをクリックします。惑星マップの下にエリアの情報が表示されます。
そこで、選択したエリアに建設するならば、もう１度左ボタンをクリックしてください。 次頁のようなメニューが表示されます。

②プラントメニューで、建設したいプラントを選びます。次のようなメッセージが表示されます。

> プラントを建設します。
> マウスの左ボタンをクリックしてください。

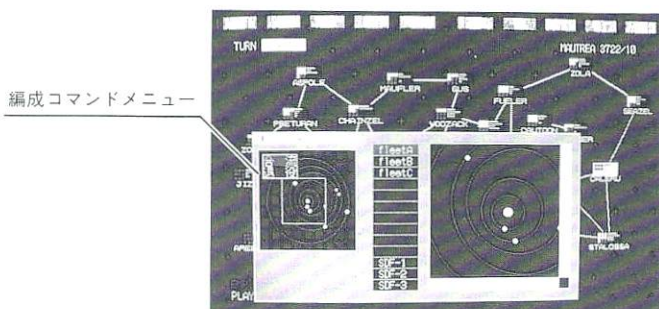
③選んだプラントを建設するときは、左ボタンをクリックしてください。このターンで建設予定のプラントメニューが表示されます。

④建設の設定が全て終了しましたら END にマウスカーソルを合わせて、左ボタンをクリックしてください。建設コマンド画面の最初のメニューに戻ります。まだ設定が終了していない場合は、NEXT にマウスカーソルを合わせて、左ボタンをクリックしてください。①の建設エリアの選択に戻り、次の設定が行えます。

設定を修正したいときは、メニューの修正したい箇所にマウスカーソルを合わせて、左ボタンをクリックしてください。①の設定画面に戻りますので、修正してください。

■編　成

プレイヤーが艦隊の合流、艦隊の退役を行いたいときに、このコマンドを選択します。

●編成コマンド画面

編成を選択すると、まず編成コマンド画面が表示されます。次のようなメニューが表示されますので、コマンドを選んでください。

合　流
退　役

●合流

合流は先に選んだ艦隊から、後で選んだ艦隊に艦船を移します。

①星系拡大マップ内の艦隊表示に直接マウスカーソルを合わせて左ボタンをクリックするか、星系拡大マップの左に表示されている艦隊名のメニューから選択するかして合流させたい艦隊を選びます。星系拡大マップに合流可能な範囲が緑色の円で表示されます。

②次に星系拡大マップ内の艦隊表示に直接マウスカーソルを合わせて左ボタンをクリックするか、星系拡大マップの左に表示されている艦隊名のメニューから選択するかして合流可能な範囲内に存在する艦隊を選びます。

③合流させたい艦隊が決定すると、次のような画面が表示されます。

④表示された艦船のメニューから合流させたい艦船を選びます。数値入力用の画面が表示されますので、合流後の艦船の数を入力します。
⑤全ての入力が終わりましたら、右ボタンをクリックしてください。編成コマンドの最初のメニューに戻ります。

● 退役

星系拡大マップ内の艦隊表示に直接マウスカーソルを合わせて左ボタンをクリックするか、星系拡大マップの左に表示されている艦隊名のメニューから選択するかして退役させたい艦隊を選びます。

退役をさせたい艦隊を選ぶと、次のようなメッセージが表示されます。

> この艦隊を退役させます。
> マウスの左ボタンをクリックしてください。

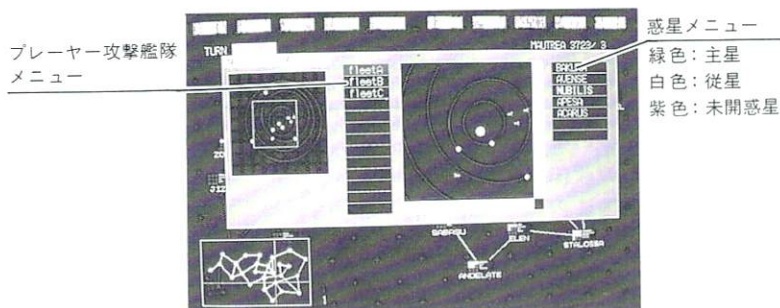
退役させたい場合、左ボタンをクリックしてください。艦隊は退役し、星系拡大マップより消され、編成コマンドの最初のメニューに戻ります。

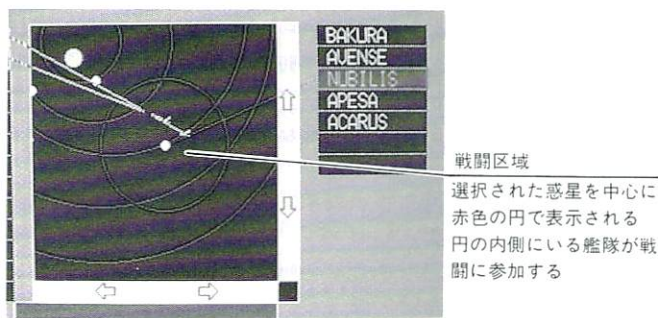
■惑星戦

プレイヤーが惑星戦を仕掛けたいときに、このコマンドを選択します。

惑星戦は、帝国の植民星系、帝国の同盟星系、中立星系のいずれかの惑星で行えます。惑星戦は、目標とする惑星の戦闘区域内に、敵艦隊が存在するときは行えません。

惑星戦は、戦闘区域内に入った艦隊で行われます。

● 惑星戦コマンド画面

①まず星系拡大マップ内の惑星表示に直接マウスカーソルを合わせて左ボタンをクリックするか、星系拡大マップの右に表示されている惑星名のメニューから選択するかして攻撃目標とする惑星を選びます。星系拡大マップ内に次のように表示されます。

戦闘区域
選択された惑星を中心に赤色の円で表示される円の内側にいる艦隊が戦闘に参加する

②星系拡大マップ内には選択した惑星を中心に赤色の円で戦闘区域が表示され、戦闘区域内にいる艦隊名の表示色が反転し、次のようなメッセージが表示されます。

> 惑星戦を始めます。
> マウスの左ボタンをクリックしてください。

③惑星戦を始めるときは、左ボタンをクリックしてください。画面が切替わり惑星戦モードになります。惑星戦の詳細については、惑星戦モードの項目をご覧ください。
惑星戦を中止したいときは、右ボタンをクリックしてください。惑星戦コマンド画面の最初のメニューに戻ります。

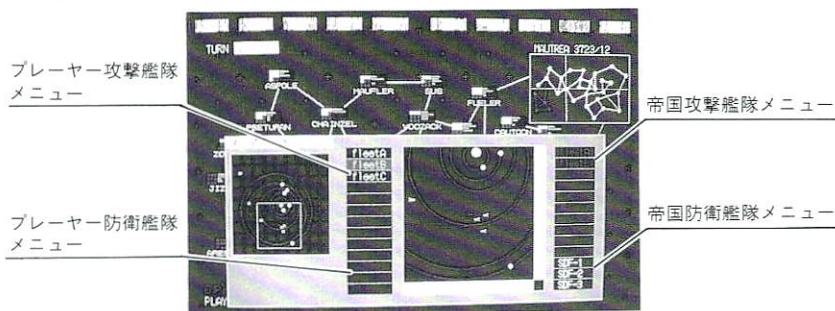
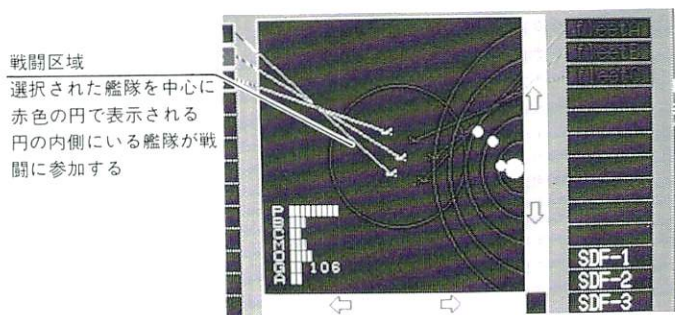
■艦隊戦

プレイヤーが艦隊戦を仕掛けたいときに、このコマンドを選択します。

艦隊戦は、帝国の植民星系、帝国の同盟星系、中立星系のいずれかに属する艦隊と行えます。艦隊戦では同時に~~テリトリー~~所属の異なる星系の艦隊と戦うことはできません。もしそのような状況になったときは、~~帝国の植民星系→帝国の同盟星系→中立星系~~の順に艦隊戦は行われます。

艦隊戦は戦闘区域内に入った艦隊で行われます。

帝国(植民·同盟)星系の攻撃·防衛艦隊→中立星系の防衛艦隊

●艦隊戦コマンド画面

①まず星系拡大マップ内の艦隊表示に直接マウスカーソルを合わせて左ボタンをクリックするか、星系拡大マップの左に表示されている艦隊名のメニューから選択するかして戦闘に参加させる艦隊を選びます。星系拡大マップ内に次のように表示されます。

②星系拡大マップ内には選択した艦隊を中心に赤色の円で戦闘区域が表示され、戦闘区域内にいる艦隊名の表示色が反転し、次のようなメッセージが表示されます。

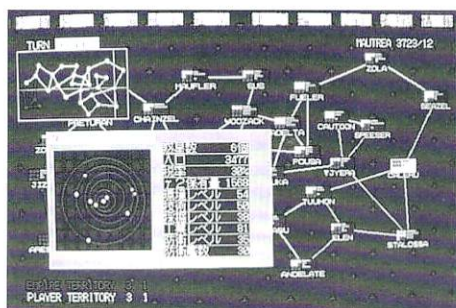
> 艦隊戦を始めます。
> マウスの左ボタンをクリックしてください。

③艦隊戦を始めるときは、左ボタンをクリックしてください。画面が切り替わり艦隊戦モードになります。艦隊戦の詳細については、艦隊戦モードの項目をご覧ください。

艦隊戦を中止したいときは、右ボタンをクリックしてください。艦隊戦コマンド画面の最初のメニューに戻ります。

■情　報

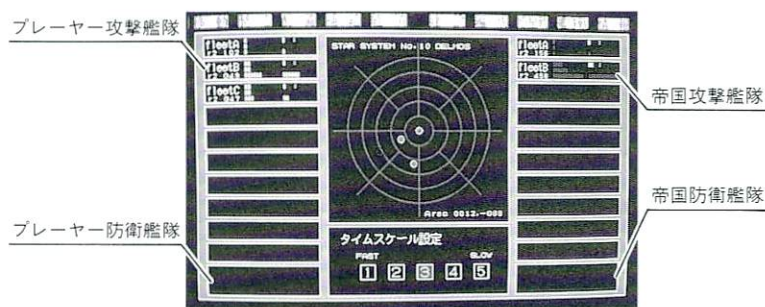
情報を選択すると、次のような画面が表示されます。

●星系情報

情報を見終えましたら、右ボタンをクリックしてください。星系コマンド画面に戻ります。

艦隊戦モード

艦隊戦モード

艦隊戦モードに入ると次の画面に切り替わります。以下順に説明します。

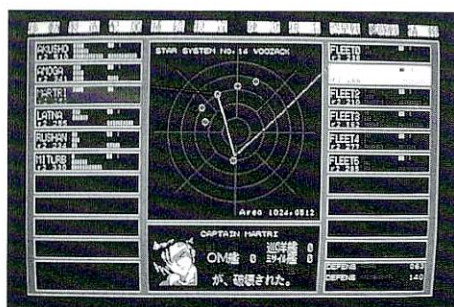
艦隊戦は、新しい試みとして、それぞれの司令官の心理係数に従った人工知能により自動的に移動、攻撃を繰り返していきます。

■艦隊戦参加の条件

艦隊戦を選択すると、その艦隊を中心に戦闘区域が設定されます。戦闘区域内に存在する艦隊は、すべて艦隊戦に参加します。

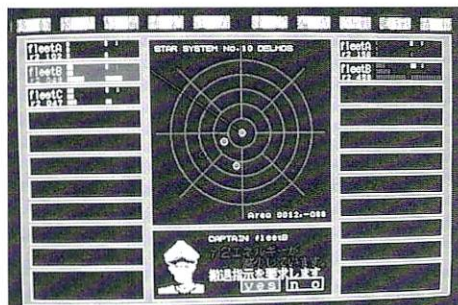
■タイムスケールの設定

艦隊戦モードに入ると、艦隊戦のスピードを1から5の中から選んでください。数字が小さいほど速く、大きくなるほど遅くなります。スピードの設定が終了すると戦闘が始まります。

■艦隊戦の開始

艦隊戦は、それぞれの司令官の心理係数によって自動的に移動し攻撃を行います。それぞれの戦闘状況が、画面下中央に表示されます。

■艦隊の撤退

戦闘中に左ボタンをクリックすると、マウスカーソルが表示されます。撤退させたい艦隊に合わせて左ボタンをクリックすると、下のようなメッセージが

表示されます。撤退させたいときは「YES」を、戦闘を継続したいときは「NO」を選んでください。

また、戦闘中に司令官側から撤退の要請をしてくる場合があります。その場合も撤退させたいときは「YES」を、戦闘を継続したいときは「NO」を選んでください。

■艦隊戦の中止

「敵艦隊を攻撃します」というメッセージが表示中に、右ボタンをクリックすると艦隊戦が中止できます。しかしこれ以後は、艦隊戦の中止はできませんので、注意してください。

■艦隊戦の終了

艦隊戦は、戦闘区域内に敵か味方のどちらかの艦隊が全く存在しなくなるまで、続きます。

惑星戦モード

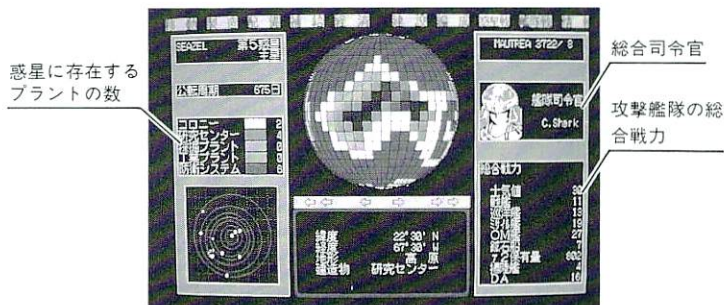
惑星戦モード

惑星戦のモードに入ると、次の画面に切り替わります。以下順に説明します。

惑星戦では、軌道ビーム攻撃、DA 降下攻撃の 2 種類があります。軌道ビームでプラント攻撃に成功し全滅させた場合、プラントは消滅します。

DA の降下でプラント攻撃に成功し全滅させた場合、プラントは残ります。ただしプラントのレベルは 0 です。

惑星戦で、主星を攻略するとその星系は、植民星系となります。

1 度に攻撃できるエリアは、5 ケ所です。

■惑星戦の総合司令官の任命

艦隊名にマウスカーソルを合わせ、左ボタンをクリックすると、司令官の顔、名前、戦力等が表示されます。

総合司令官の任命が終了しましたら、右ボタンをクリックしてください。

■惑星攻撃するエリアの選択

惑星マップ上で攻撃したいエリアを選んでください。

攻撃目標エリアに、マウスカーソルを合わせて、左ボタンをクリックします。惑星マップの下にエリアの情報が表示されます。

選択したエリアを攻撃するならば、もう一度左ボタンをクリックしてください。次のようなメニューが表示されます。

■惑星攻撃の設定

惑星戦での攻撃方法は、軌道ビーム攻撃とDAの降下攻撃の2種類があります。

●軌道ビーム攻撃の設定

艦隊メニューでビームを選択すると、数値入力用の画面が表示されます。軌道ビームで使用する γ2（エネルギー）の量を入力してください。

● DAの降下攻撃の設定

艦隊メニューでDAを選択すると、数値入力用の画面が表示されます。降下させるDAの数を入力してください。

攻撃の設定が終わりましたら、Enter の位置にマウスカーソルを合わせて、左ボタンをクリックしてください。

攻撃設定の数値を0クリアしたいときには、Cancel の位置にマウスカーソルを合わせて、左ボタンをクリックしてください。

攻撃の設定が終了すると、次のようなメニューが表示されます。

緯度	経度	地形	建造物	ビーム	DA
15°00' N	67°30' W	高原	防衛システム	100	5
7°30' N	52°30' W	高原	研究センター	78	5
22°30' N	127°30' E	平原	防衛システム	56	0
22°30' N	67°30' W	高原	研究センター	160	5

■惑星攻撃の開始

攻撃の設定が全て終了しましたら END にマウスカーソルを合わせて、左ボタンをクリックしてください。攻撃が開始されます。

まだ設定が終ってない場合は、NEXT にマウスカーソルを合わせて、左ボタンをクリックしてください。攻撃地点の選択に戻り、次の設定が行えます。

設定を修正したいときは、メニューの修正したい設定にマウスカーソルを合わせて、左ボタンをクリックしてください。攻撃地点の選択に戻りますので修正してください。

■惑星攻撃の中止

惑星攻撃を中止したいときは、攻撃目標に何も設定されていない状態で END にマウスカーソルを合わせて、左ボタンをクリックしてください。

■惑星攻撃での表示

惑星への攻撃が始まると、戦闘状況がメッセージとグラフィックスで、次々に表示されて行きます。戦闘状況には、攻撃戦力の表示、戦闘結果などがあります。

MESSAGE from T&E SOFT

開発後記

どうもおまたせしました。DAIVA 98版「カリ・ユガの光輝」が発売となりました。

あれは10カ月ぐらい前だったか、私はいつのまにやら「カリ・ユガの光輝」の開発を手がけることになってしまっていた。

そのときは、8ビット版のアクションシーンをそこそこの戦術シミュレーションに変えてなどとあまいことを考えていたのだが、アスラの怨念かはたまたDAIVAのたたりか、だんだんとのめりこんでいってしまったのだ。

そうこうしているうちに締切が近づいてきて、私は、私のおなかのように膨らんでしまった仕様をみて自分を呪い、見るのもいやになるような膨大なデータに目を血走らせ、思うように動いてくれないAIの司令官を怒鳴り散らし、ついには、いやがる開発部員を飴と鞭でデバッグさせ、やっと完成の日の目を見ることができたのだった。めでたし、めでたし。

話は変わって、「カリ・ユガの光輝」ではシミュレーションのバランスのためアドベンチャー的な要素は、惜しくも消えてしまいました。楽しみにしていた人ごめんなさい。

では最後に、

「カリ・ユガの光輝」のシヴァ・ルドラは手ごわいぜ、みんなガンバッテくれ！

開発部　太田

私は太田さんの推薦（陰謀？）で、98版DAIVAの開発に、引きずり困れた、ウエポンこと植村です。

何を隠そうこのウエポン（以前はジェミーだった）という名前も、太田さんが、何気なく付けてくれた名前（本当は、気に入らないのだが、このままペンネームにしてしまおうかと思っています？）なのだが、それが徐々に開発部全体に広まりつつあり、恐怖に身震いしている今日この頃です。

ただでさえ毎日、太田さんにいじめられているのに………！！？　この文章を書いている今でも、内藤さんと一緒になって、「頭ぼけてるんじゃない。」て言うんですよ。ディスプレイには、怪奇現象？（画面が一瞬消えそうになった!!？）が起こるし、もう踏んだり蹴ったりの毎日です。

さて話はかわりますが、皆さん「カリ・ユガの光輝」はいかがでした、楽しんでいただけましたか？（まだの人は、さっそくPLAYしてみてください。）楽しんでいただければ、制作者の一人として大変嬉しく思うのですが。DAIVAは、何回PLAYしても飽きないGAMEだと思っています。皆さんぜひとも繰り返し遊んでくださいね!!　私は、おもに惑星戦を担当しましたが、いかがでしたか？　ぜひとも感想を、手紙に書いて送ってくださいネ。

以上、ウエポンこと植村でした。

「DAIVA」開発スタッフ

PC-8801mkⅡSR担当：内藤　時浩
X1担当：守實　克師
MSX2担当：浜谷　浩彦
FM-77AV担当：太田　真一
MSX担当：小倉　　正
シミュレーション担当：加藤　英治
『カリ・ユガの光輝』担当：太田　真一
アシスタントプログラマー：西脇健太郎
：前田　昌宏
『カリ・ユガの光輝』アシスタントプログラマー：宮野　良夫
：植村　浩二
グラフィック・デザイナー：中島　健二
：三浦かよ子
：増田　至功
：服部　由慈
ミュージック担当：冨田　　茂
：丸山　恵市
：浅倉　大介
基本シナリオ：吉川　泰生
ディレクター：横山　英二

T&E SOFT ユーザーズクラブ会員を大々的に募集中!!

会員になりますと、まず会員証①、会員バッチ②、年4回発行しています T&E マガジン③、T&E SOFT の新製品情報を満載した、T&E プレス（新聞、隔月発行）④、T&E 特製ゴンダースステッカーなどをお送りします。さらに T&E オリジナルグッズ⑤の割引販売、会員などを対象としたイベントに参加できます。(綴込みの郵便振替用紙をご利用下さい。) 87年は8月に"ATTACK '87 in OSAKA"と題しまして、ユーザーと当社開発員がいっしょにイベントを楽しみました。当社製作ゲームの開発秘話や攻略法、Q&A などを行いました。また、来場された会員にはミュージックテープなどをプレゼントしております。次回のイベントも盛り沢山の内容で企画しております。現在、T&E SOFT では、ユーザーズクラブ会員を大募集しております。ふるって御入会下さい。入会要領は下記のとおりです。

❶
❷
❸
❹
❺
■入会要領●住所(TEL)●氏名(フリガナを必ず)●年齢(生年月日も記入のこと)●職業(学校名)●所有のパソコン機種名及びシステム(パソコンをもっていない方でも結構です。)を明記の上、入会金300円、年会費1,000円を現金書留か綴込みの郵便振替用紙にて下記までお申し込みください。なお、会員証作成に3週間ほどかかります。

株式会社ティーアンドイーソフト
「T&E SOFT ユーザーズクラブ係」
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地

T&E SOFT ユーザーズクラブ入会・継続手続，通信販売の御案内

今迄ユーザーズクラブ入会や通信販売の際には、現金書留にて手続きをしていただいておりましたが、何かと不便だと言う苦情をいただきました。そこで、かねてより送金等の安全かつ簡略化を検討してまいりました結果、今後郵便振替を利用していただく事により、安全かつ簡略な方法で通信販売が御利用いただけるようになりました。

専用の払込票はカタログ請求の際などにお送りいたしますが、ユーザーズクラブ会員の方は定期的にお送りいたします。記入例を参照の上，記入もれや，まちがいのないように記入の上，料金と申込用紙を最寄りの郵便局にお出し下さい。

記入例

（表）

（表）

（裏）

ご記入に際してのお願い

この用紙はT&Eソフトユーザーズクラブの入会及び継続手続に必要な送金にしか使えません。

住所・氏名には必ずフリガナをご記入下さい。また、継続の方は会員番号も忘れずにご記入下さい。

入会金は新規入会の方のみ必要となります。継続の方は必要ありません。

パソコン所有の方は、機種名を明記してください。

（裏）

ご記入に際してのお願い。

この用紙はT&Eソフトへのご送金にしか使えません。住所・氏名にはフリガナもご記入下さい。また、ユーザーズクラブ会員の方は会員番号を必ず記入して下さい。

送金内訳の項目には、商品名・機種名・メディアの別（テープ版、3.5FD版、5FD版の区別）と金額を記入して下さい。送料は必要ありませんが、速達希望の方に限り300円増しとなりますので、合計金額に加算の上、記入して下さい。

カリ・ユガの光輝　ユーザーズマニュアル
1988年1月15日　初版発行
編　著　株式会社ティーアンドイーソフト
発行者　横　山　俊　朗
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地
電話　(052) 773−7770
テレフォンサービス　(052) 776−8500
印刷所　山興印刷株式会社

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	名古屋 4 - 65781	金額	※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円
加入者名	株式会社ティーアンドイーソフト	料金	払込み / 特殊 円
払込人住所氏名	※ （郵便番号　　　）	備考	
		受付局日附印	

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵政省）

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	名古屋 4 - 65781
加入者名	株式会社ティーアンドイーソフト
金額	※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円
払込人住所氏名	※
備考	受付局日附印

ご記入に際してのお願い

この用紙はT&Eソフトユーザーズクラブの入会及び継続手続に必要な送金にしか使えません。

住所・氏名には必ずフリガナをご記入下さい。また、継続の方は会員番号も忘れずにご記入下さい。

入会金は新規入会の方のみ必要となります。継続の方は必要ありません。

パソコン所有の方は、機種名を明記してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

T&Eソフトユーザーズクラブ入会・継続申込書

注：フリガナを忘れずにお書き下さい。

会員番号	会員の方は必ず記入して下さい。	新規 □ 継続 □	氏名	フリガナ	男・女
住所	フリガナ 〒				
TEL	自宅 / 勤務先		生年月日	M T S 年 月 日生	
職業	(勤務先・学校名・学年)				

送金内容			お手持ちのパソコン			
入会金	300円					
会費(1ヶ年)	1,000円		本体		CRTモニター	
			データレコーダ		プリンター	
			ディスク装置		その他周辺装置	
合計	円					

通信欄

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵政省）

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	名古屋 4 - 65781	金額	※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円
加入者名	株式会社ティーアンドイーソフト	料金	払込み / 特殊 円
払込人住所氏名	※ (郵便番号　　　　)	備考	
		受付局日附印	

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　(郵政省)

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	名古屋 4 - 65781
加入者名	株式会社ティーアンドイーソフト
金額	※ 億 千 百 十 万 千 百 十 円
払込人住所氏名	※
備考	受付局日附印

ご記入に際してのお願い。

この用紙はT&Eソフトへのご送金にしか使えません。住所・氏名にはフリガナもご記入下さい。また、ユーザーズクラブ会員の方は会員番号を必ず記入して下さい。

送金内訳の項目には、商品名・機種名・メディアの別（テープ版 3・5FD版、5FD版の区別）と金額を記入して下さい。送料は必要ありませんが、速達希望の方に限り300円増しとなりますので、合計金額に加算の上、記入して下さい。

切り取らないで郵便局にお出し下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

通信販売申込票

注：フリガナを忘れずにお書き下さい。

会員番号	会員の方は必ず記入して下さい。	氏名	フリガナ	男・女	年齢	歳
住所	フリガナ 〒					
Tel	自宅		勤務先			

送金内容	製品名	機種名	メディア	数量	金額
					円
					円
					円
					円
	速達希望の有・無（有の場合は合計金額に300円を加えて下さい。）		合計		円

通信欄	

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

№ 05731 293

T&E SOFT® Inc. 1810 YUTAKAGAOKA MEITOH-KU NAGOYA-CITY 465 JAPAN PHONE : 052-773-7770